

デジタルイラストの

「エフェクト」描き方事典

CLIP STUDIO PAINT PROで描く!
効果と仕上げのテクニック50

スタジオ・ハードデラックス 著

SB Creative
NEXT CREATOR



デジタルイラストの

「エフェクト」描き方事典

CLIP STUDIO PAINT PROで描く!
効果と仕上げのテクニック50

スタジオ・ハードデラックス 著

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては以下のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の前に

小社Webサイトで「正誤表」をご確認ください。最新の正誤情報を下記のWebページに掲載しております。

本書サポートページ	http://isbn.sbcr.jp/93798

上記ページの「正誤情報」のリンクをクリックしてください。なお、正誤情報がない場合、リンクをクリックすることはできません。

ご質問の際の注意点

- ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
- ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
- 小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従ってご質問をご記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木 2-4-5
SB クリエイティブ　読者サポート係

■本書中の内容は CLIP STUDIO PAINT PRO 1.7.3 Windows 版 /Mac 版で動作確認を行っています。バージョンによっては動作が異なる可能性があります。

はじめに

昨今、イラスト制作にデジタルツールを用いることが当たり前になり、アナログ環境では扱いが難しかった技術も手軽に取り入れることが可能となりました。そのなかでもっとも大きな恩恵や発展を遂げているのが、「エフェクト」表現です。今日のデジタルイラストの制作過程において、「エフェクト」表現を使いこなすこと、それによりイラストの質を引き上げていくことは必須要素となりつつあります。その一方で、ツールを使いこなせずにいる、理想の表現へのアプローチ方法がわからないという悩みを抱えている方も多いのではないかと思います。

本書は、ペイントソフト「CLIP STUDIO PAINT PRO」でのエフェクトの表現方法を解説した事典形式のイラスト技法書です。Part 1では炎、煙、水、雷など多数のエフェクトの描き方を、Part 2では完成イラストを例にエフェクトを使った仕上げ方法を解説しています。また、本書では多くの情報を取り上げるために「CLIP STUDIO PAINT PRO」の基本的な使い方や、イラストに関する基礎的な知識などは省略しています。「CLIP STUDIO PAINT PRO」の基本的な使い方はわかるけれど、エフェクトをどう描けばよいかわからない方や、少しでも効率よく描くすべを模索している方を対象としています。

エフェクトのみならず、イラスト表現には必ずしも正解はありません。本書で用いられているテクニックを用い、ときに自己流へと発展・応用させながら、あなたの創作活動をより豊かで「魅せる」ものにする。その力となれれば幸いです。

スタジオ・ハードデラックス







CONTENTS

Part0
エフェクトの基本

Part1
エフェクトの描き方

Part 2
仕上げのエフェクトテクニック

本書の読み方 HOW to use this BOOK?

本書は、デジタルペイントソフトにCLIP STUDIO PAINT PROを用いることを前提とした上で、各種エフェクトの描き方の手順やポイントを解説した技法書です。項目ごとに制作過程は細分化されており、解説文や制作の進行に伴うイラストの変化、レイヤー設定などの詳細を、手順を追いながら学ぶことができます。

事典ページ
さまざまなジャンルのエフェクトを系統ごとに分類して紹介しています。

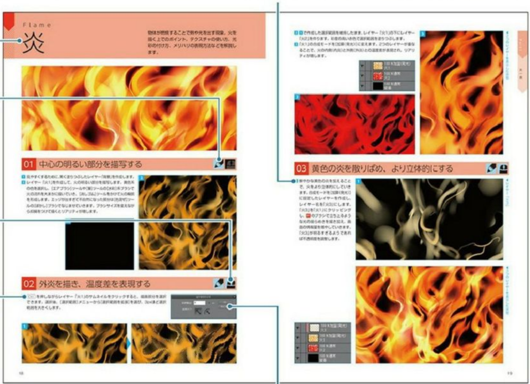
解説テキスト
01 から順を追って描くことでそれぞれのエフェクトを描くことができます。CLIP STUDIO PAINT PRO内の機能は［エアブラシ］ツールなど［］で挟んで表記しています。



線を描く、色を塗る、消すなどの工程が多い項目を示すアイコンです。



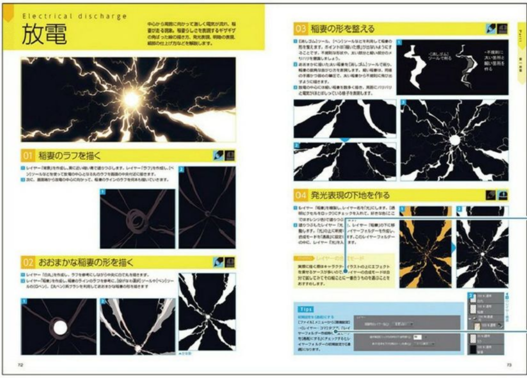
数値を入力したり機能や設定を変更したりして画像を加工する工程が多い項目を示すアイコンです。



Ctrl

Windows版のショートカットキーです。Mac版の方は Ctrl を command に置き換えてご利用ください。

スクリーンショット
CLIP STUDIO PAINT PROのレイヤーや各種機能のスクリーンショットを掲載しています。



memo
描く上で意識したいポイントや解説した内容の応用例などを紹介します。

Tips
CLIP STUDIO PAINT PROを使う上で知っていると役に立つ知識や便利な小ワザを紹介します。



Part0

エフェクトの基本

エフェクトの種類

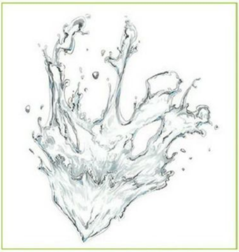
エフェクトには、用いられる表現や想定するシチュエーションに即して多様な種類が存在しています。本項では、この本で扱っているエフェクトの分類と概要について紹介します。

自然表現

火や水、煙などといった、わたしたちの生活のなかに普遍的に存在している要素を描写したエフェクトです。リアリティを重視した写実的な描写からケレン味溢れる独創的な描写まで、アレンジ次第で幅広く用いることのできる汎用性の高さを持ちます。



▲火／炎のエフェクト(→18ページ)



▲水／水しぶきのエフェクト(→46ページ)



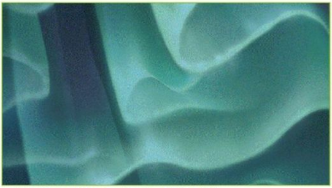
▲自然／花びらのエフェクト(→114ページ)

オーラ・装飾的表現

幻想的な雰囲気づくりや非日常を演出する描写を行う際に、装飾的に用いられるタイプのエフェクトです。より綺羅びやかで華やかさのあるイラストへ、元の絵をグレードアップさせたいときに最適です。



▲光／粒子のエフェクト(→84ページ)



▲夜空／オーロラのエフェクト(→130ページ)



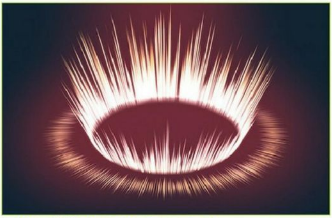
▲雪／霜のエフェクト(→60ページ)

誇張的表現

デフォルメを取り入れ、さまざまな事象を少し大げさな表現で描写したエフェクトです。エネルギッシュな印象が生まれるため、戦闘シーンなどのアクション系描写や、マンガ的な表現を行いたいときに用いられます。



▲雷／帯電のエフェクト(→76ページ)



▲バトル／衝撃波のエフェクト(→102ページ)



▲煙／爆発のエフェクト(→32ページ)

ファンタジー系表現

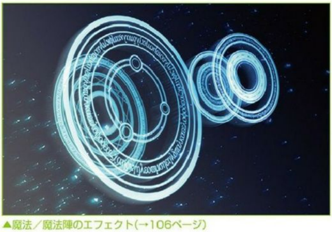
誇張的な表現のなかでも魔法などの要素を含んだ、空想的な表現を行う際に用いられるタイプのエフェクトです。リアリティの有無よりスタイリッシュなデザイン性が重視され、ゲーム的な表現などに適しています。



▲風/旋風のエフェクト(→64ページ)



▲火／火の玉のエフェクト(→26ページ)



▲魔法／魔法陣のエフェクト(→106ページ)

エフェクトの動き

エフェクトを描く上で重要なのは、その力がどの方向に作用しているのかを理解・想定することです。それぞれの動きが持つ性質を把握し、より生き生きとした表現を目指しましょう。

舞い散る

上部から下方向へと拡散しつつ落ちていく動き。物体の重さや空気の流れに応じて動きに不規則な変化が生まれるため、幻想的な印象が強まります。



▲自然／羽根のエフェクト(→118ページ)



▲雪／降雪のエフェクト(→56ページ)

湧き上がる

下から上へと立ち上っていくような動き。重力に反した方向へ力が作用しているため、力強くアクティブな印象が生まれます。



▲煙／煙のエフェクト(→28ページ)



▲火／猛火のエフェクト(→22ページ)

流れる

一定の方向へ連続性を持ちながら漂っていく動き。激しい動きだけでなく静けさや軽やかさなども表現することができます。



▲水／流水のエフェクト(→54ページ)



▲煙／煙霧のエフェクト(→36ページ)

軌跡を描く

辿ってきた道筋へ跡を引きながら、対象の物体が移動していく動き。動きそのものが明確に描写されるので、エネルギッシュな印象を与えてくれます。



▲夜空／流星群のエフェクト(→134ページ)



▲バトル／残像のエフェクト(→100ページ)

ランダムな軌道

ランダムな軌道で散りばめられていくような動き。画面全体でもワンポイントでも、対象物の印象を大きく変化させることができます。



▲夜空／銀河のエフェクト(→122ページ)



▲光／きらめきのエフェクト(→88ページ)

放射・収縮

一点からエネルギーが外向きに発散する動き（放射）と、そこへと内向きに収束する動き(収縮)。マンガやゲームで特に使われます。



▲雷／放電のエフェクト(→72ページ)



▲魔法／放出のエフェクト(→110ページ)

回転・渦

軸を中心に周囲をぐるぐると回るような動き。激しい旋風によってスピード感や躍動感に溢れた印象が生まれます。



▲バトル／斬撃のエフェクト(→98ページ)



▲風／竜巻のエフェクト(→68ページ)

仕上げの種類

人物や背景を描き終えたあと、イラストの完成度を高めるために欠かせない工程がエフェクトを活用した仕上げです。写実的な表現や誇張表現など、さまざまな種類があります。

光の表現（自然光）

太陽や月明かりによる光のニュアンス表現です。全体を画一的に包み込むことでやわらかな雰囲気が生まれますが、光源は基本的にひとつに絞られる点や、時間帯によって色味が変化する点に留意しながら仕上げていく必要があります。



◀朝・夕・夜の差分（138ページ）







光の表現（人工光）

蛍光灯やスポットライトなどの人為的に作られた光源から放射状に放たれる光によるニュアンス表現です。光源の数や色合いなど、細部設定の自由度が高いため、自然光と比べて華やかさのある仕上げを行うのに適しているのが特徴です。





▶ステージの演出（178ページ）

発光系の表現

特定の色やエフェクトを明るく光らせることで雰囲気を高めるニュアンス表現です。鮮やかな色彩は少量でも目を引くので、画面の訴求力を強めたいときや、SF要素や魔法的な表現をより深めたいときに効果を発揮します。





▶SFの演出（174ページ）

カメラ的な表現

ぼかしや色収差など、実際のカメラ撮影におけるテクニックや現象をイラストへと落とし込み、再現したニュアンス表現です。イラスト全体に奥行きやリアリティが生まれるため、さまざまなシチュエーションで効果を発揮します。





▶夜景の演出（160ページ）

線や色味の調整

別レイヤーで作成した人物と背景などを、相互に違和感のないようなじませていくフィルター処理です。この処理を適切に加えていくことで作品世界への没入感が増し、1枚のイラストとしてのクオリティがグッと向上します。





▶色味の調和（144ページ）

よく使う機能

イラスト、コミック、アニメーションと多彩な機能を持つCLIP STUDIO PAINT PRO。本書のエフェクト制作において、特に使う機会が多い機能を紹介します。

レイヤーパレット

レイヤーには、描く、塗る、加工するといった汎用的な作業に向いたラスターレイヤーと、後から線の補正が可能な代わりに加工の自由度が少ないベクターレイヤーの2種類があります。本書におけるレイヤーの新規作成は、特に記述がない限り「新規ラスターレイヤー」の作成を指します。レイヤーの操作は[レイヤー]パレットのボタン、[レイヤー]メニュー、右クリックメニューなどで可能です。



[レイヤー]パレットのメニューにある[コマンドバーをリストの下に配置]のチェックを外すと、下部のコマンドバーをリスト上部に移動できます。

①合成モード

レイヤーにさまざまな効果を与えます。エフェクト制作においては[加算（発光）][覆い焼き（発光）][スクリーン][オーバーレイ]など発光する効果や明度を上げる効果のある合成モードがよく使用されます。

②下のレイヤーでクリッピング

クリッピングの対象となった直下のレイヤーの塗られている範囲から色がはみ出さなくなります。参照元のレイヤーに変更を加えず塗りつぶしや色変え、濃淡の表現などができるため使用頻度が特に高い機能です。

③透明ピクセルをロック

設定したレイヤーの透明なピクセルがロックされ、既に塗ってある範囲のみを塗ることができます。クリッピングが直下のレイヤーを参照するのに対して、こちらは設定したレイヤー自体が対象になります。

④レイヤーを複製

レイヤーは複製できます。複製したレイヤーの合成モードを変えて発光させる、色調を変えるなど、元のレイヤーを残したまま加工を重ねる際によく使われる機能です。

⑤新規色調補正レイヤー

色調補正する機能を持ったレイヤー。[レベル補正][トーンカーブ][カラーバランス][グラデーションマップ]など、イラストを描き終えたあとの仕上げで使われる機会が多い機能です。

⑥レイヤーフォルダー

レイヤーを収納できるフォルダー。増えたレイヤーを整理するためによく使用されますが、収納したレイヤーのエフェクトをほかのレイヤーにも適用させるため、ほとんどの場合において合成モードを[通過]で使用します。

⑦⑧レイヤーマスク

レイヤーの一部をマスクする（隠す）機能。クリッピングと違い、色の選択にかかわらずブラシ設定のままマスクする範囲を調整することができます。描いたイラストの一部だけを塗りたい場合などに使用します。

ツール系パレット



イラストを描くための主要な機能が配置された3つのパレット。本書で描く、塗る、選択すると記述している工程はほとんどがこれらのパレットから選択・設定したツールを使用しています。

①ツールパレット

本書で特に使用頻度が高いツールは、[ペン]ツール、[筆]ツール、[エアブラシ]ツール、[消しゴム]ツールです。それ以外にも[スポイト]ツール、[鉛筆]ツール、[デコレーション]ツール、[色混ぜ]ツール、[グラデーション]ツール、[図形]ツールなども使用しています。

②グループ

ブラシの種類が多いツールはブラシがいくつかのグループに分かれています。本書の解説では、直感的に見つけにくいグループにあるブラシを指定する場合のみグループ名を記述しています。

③サブツールパレット

ブラシを選択するパレット。本書では[ペン]ツールの[カブラペン]ブラシといった表記をします。本書のサポートサイトのURLからダウンロードできるカスタムブラシは、ブラシファイルをドラッグ＆ドロップするか、左上のアイコンをクリックして[サブツールの読み込み]から読み込むことでブラシに追加されます。

④ツールプロパティパレット

[ブラシサイズ]や[不透明度]などブラシの基本機能を調整するパレット。パレット右下にあるスパナのアイコンをクリックするとより詳細な設定をすることが可能になります。本書でカスタムブラシを作成する際にも使用します。

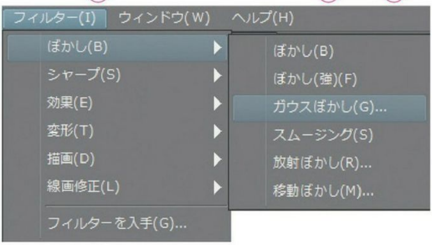
⑤カラーアイコン

色を選択するアイコン。下部にある透明色は[消しゴム]ツールのように使うことができ、本書では[レイヤーマスク]でも使用します。

メニューバー

CLIP STUDIO PAINT PROの各種機能にアクセスするメニュー。本書では［編集］メニュー、［レイヤー］メニュー、［選択範囲］メニュー、［フィルター］メニューを主に使用します。





①編集

主に使用する機能は、ショートカットキーにも対応している[拡大・縮小・回転]（Ctrl＋T）、[自由変形]（Ctrl＋Shift＋T）のほか、[左右反転]や[色調補正]系も活用します。

②レイヤー

新規レイヤーの作成をはじめ、レイヤーの結合や複製、[レイヤーマスク]など使用機会の多い機能です。[レイヤー]パレットのレイヤー上での右クリックでも同じ機能が使用可能です。

③選択範囲

[すべてを選択]（Ctrl＋A）や、[選択範囲を拡張]をよく使用します。

④フィルター

多くのエフェクト表現で[ぼかし]や[ガウスぼかし]に代表されるぼかし系が活用されます。ほかにも、[極座標変換]や[パーリンノイズ]などフィルターの機能を利用します。

⑤ウィンドウ

パレットなどの表示と非表示を切り替えます。

実践的な使い方

本書ではさまざまなエフェクトの描き方や仕上げのテクニックを解説します。本書で学んだエフェクトの描き方のより実践的な活用方法を紹介します。

人物と組み合わせる

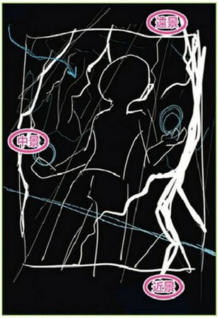
漫画、アニメ、ゲームなどにおいては、登場する人物が特殊な能力、あるいは持ち物によって全身がエフェクトに包まれているような描写が多用されています。人物にエフェクトを重ねる際には、エフェクトの発生源と力の向きを決めることがポイントです。仮に雷系のエフェクトであれば、【放電】（72ページ）や【帯電】（76ページ）を参考にすれば雷の描き方と人物を組み合わるための基礎が身につくでしょう。また、より魅力的なイラストに仕上げるには構図を意識することが重要で、近景はエフェクトを大きく力強く、遠景は小さく弱く描くなど遠近感が出るように配置すると存在感が増します。



▲激しい稲妻を描いた【放電】



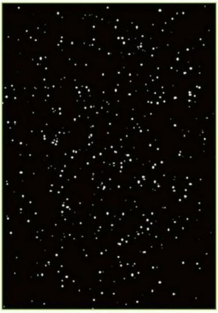
▲人物に雷をまとわせた【帯電】



▲遠近感を意識した雷と人物のラフ

流用して別のエフェクトを描く

エフェクトは加工の仕方や動きの方向で表現するものが多いため、使い方を変えれば別のエフェクトやイラストに流用することもできます。たとえば下図の「粒子ブラシ」は【粒子】（84ページ）で光り輝く粒子を描くために作成したカスタムブラシですが、これを利用して色合いや発光の表現を変えれば夜空の星々を描くことも可能です。本書のテクニックやブラシを流用して描けそうな別のエフェクトやイラストにもぜひチャレンジしてみてください。



▲粒子を描くために作成した「粒子ブラシ」



▲【粒子】のエフェクト



▲同じブラシを使用した夜空の星



Part1

エフェクトの描き方

Flame

炎

物体が燃焼することで熱や光を出す現象。火を描く上でのポイント、テクスチャの使い方、光彩の付け方、メリハリの表現方法などを解説します。



01 中心の明るい部分を描写する

1 見やすくするために、黒く塗りつぶしたレイヤー「背景」を作成します。

2 レイヤー「火1」を作成して、火の明るい部分を描写します。黄色系の色を選択し、[エアブラシ]ツールや[筆]ツールの[水彩]系ブラシで火の流れを大まかに描いていき、[消しゴム]ツールをかけて火の輪郭を形成します。エッジが出すぎて不自然になった部分は[色混ぜ]ツールの[ぼかし]ブラシでなじませていきます。ブラシサイズを変えながら抑揚をつけて描くとリアリティが増します。

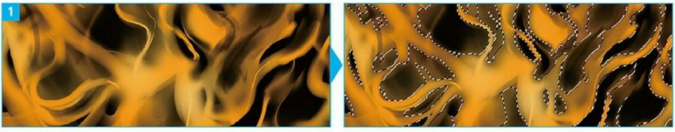
1


2


02 外炎を描き、温度差を表現する

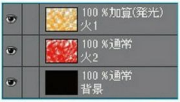
1 Ctrl を押しながらレイヤー「火1」のサムネイルをクリックすると、描画部分を選択できます。選択後、[選択範囲]メニューから[選択範囲を拡張]を選び、3pxほど選択範囲を大きくします。



1


2 1で作成した選択範囲を維持したまま、レイヤー「火1」の下にレイヤー「火2」を作ります。彩度の高い赤色で選択範囲を塗りつぶします。

3「火1」の合成モードを[加算(発光)]に変えます。2つのレイヤーが重なることで、火の内側(内炎)と外側(外炎)の温度差が表現され、リアリティが増します。



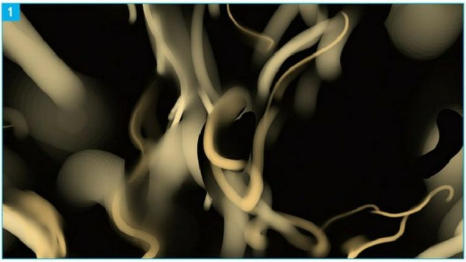




◀2つのレイヤーを表示した状態

03 黄色の炎を散りばめ、より立体的にする

1 鮮やかな黄色の炎を加えることで、火をより立体的にしていきます。合成モードを[加算(発光)]に設定したレイヤーを作成し、レイヤー名を「火3」にします。「火3」を「火1」にクリッピングし、01のブラシで立ち上るような光の揺らめきを描き加え、画面の情報量を増やしていきます。「火3」が明るすぎるようであれば不透明度を調整します。



◀レイヤー「火3」



◀3つのレイヤーを表示した状態



04 炎の色を鮮やかにする

1 03までで作成した火のレイヤーを結合します。さらに結合したレイヤー「火3」を複製して「火4」とします。上側に置いたレイヤー「火4」の合成モードを[加算(発光)]にし、不透明度を20%に調整します。





05 輪郭を際立たせ、色合いのバランスを取る

1 火の立体感を増すために茶色の炎を追加します。01の2、02と同じ手順で黄色系の代わりに茶色に塗ったレイヤー「火5」と赤色に塗ったレイヤー「火6」を作成して、火の輪郭を目立たせていきます。合成モードはどちらも[通常]のままにします。

2 火の黄色い部分をさらに発光させて際立たせるために、合成モードを[加算(発光)]にした新規レイヤー「火7」を一番上に作成し、黄色系の色味が強い部分を赤色で塗ります。不透明度を変えて発光の強さを調整しながら、全体のカラーバランスを整えていきます。





06 テクスチャと発光エフェクトを加える

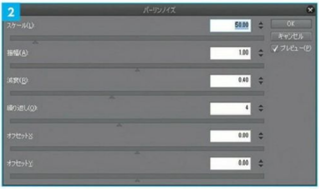
1 05 で作成したレイヤー「火6」を複製します。複製したレイヤー「火6のコピー」とレイヤー「背景」以外を結合してレイヤー名を「結合」にします。

2 火の揺らめきにメリハリを加えるために、レイヤー「結合」とレイヤー「火6のコピー」の間に新規レイヤー「パーリンノイズ」を作成し、[フィルター]メニューから[描画]→[パーリンノイズ]で煙のようなテクスチャを加えていきます。レイヤー「パーリンノイズ」の合成モードを[乗算]にしてレイヤー「火6のコピー」にクリッピングし、さらに複製します。

3 レイヤー「火6のコピー」を複製して「火6のコピー 2」を作ります。複製したレイヤー「火6のコピー 2」に[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけて発光感を出し、不透明度を調整します。また、不透明度を下げたレイヤー「縁」を一番上に作成し、画面全体のフチや明るい箇所に暗い色を重ねることで画面の明るさにメリハリを作ります。



1


2


3


▲完成図

Inferno

猛火

極めて激しく火が燃え盛る現象。炎を描く上でのポイント、発光表現、光彩の付け方、環境光や火の粉の加え方などを解説します。



01 激しい火の流れを描く

1 見やすくするために、レイヤー「背景」を作成して黒く塗りつぶします。

2 新規レイヤー「火1」を作成し、[エアブラシ]ツールや[筆]ツールの[水彩]系ブラシを使ってオレンジ色で火の流れを大まかに描写していきます。下から上へと激しく燃え上がる様子がポイントとなるので、火の先端に向かうほど徐々に細くなるように、[消しゴム]ツールで消しながら形状を整えて火の勢いを表現します。





02 外炎を描いて温度差を表現する

1 新規レイヤー「火2」をレイヤー「火1」の下に作成します。Ctrlを押しながらレイヤーウィンドウのレイヤー「火1」のサムネイルをクリックして、描画部分を選択します。選択後、[選択範囲]メニューから[選択範囲を拡張]を選び、3pxほど選択範囲を大きくします。





2 選択範囲を維持したまま、レイヤー「火2」を選択して彩度の高い赤色の[エアブラシ]ツールなどで選択範囲を塗ります。レイヤー「火1」とレイヤー「火2」の2つが合わさると、温度差によって色合いに若干ムラができたような炎のベース素材ができます。







◀2つのレイヤーを表示した状態

03 発光する黄色を加えて火を立体的に見せる

1 レイヤー「火3」を作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定してレイヤー「火1」にクリッピングします。**01** と同じブラシで黄色を使い、炎をなぞるように塗って発光させます。発光した部分が明るすぎると感じるときは不透明度を下げて調整しましょう。【炎】(18ページ)と比べて、全体的に黄色く発光して目立たせる部分の比率を上げると、より高温で激しく燃え盛っている様子が表現できます。







04 炎の色を鮮やかにする

1 03で作成したレイヤー「背景」を除く3つのレイヤーを結合してレイヤー名を「火3」にします。さらに、レイヤー「火3」を複製してレイヤー名を「火4」にします。レイヤー「火4」の合成モードを[加算(発光)]に設定すると全体が発光して鮮やかになります。発光具合が明るすぎるようであれば、不透明度を下げて調整します(ここでは25%)。





05 輪郭を際立たせ、テクスチャを適用する

1 02と同様の手順で色違いの外炎を増やして輪郭を際立たせます。まず Ctrl を押しながらレイヤー「火3」のサムネイルを選択します。選択範囲を維持したままレイヤー「火3」の下に新規レイヤー「火5」を作成し、選択範囲を3px拡張して茶色で塗りつぶします。さらに、レイヤー「火5」の下に新規レイヤー「火6」を作成して同じ選択範囲を彩度の高い赤色の[エアブラシ]ツールなどで塗りつぶし、レイヤーを複製して「火6のコピー」を作成します。

2 レイヤー「火5」とレイヤー「火6のコピー」の間に新規レイヤー「パーリンノイズ」を作成し、[フィルター]メニューから[描画]→[パーリンノイズ]で煙のようなテクスチャを作ります。レイヤー「パーリンノイズ」をレイヤー「火6のコピー」にクリッピングして、合成モードを[乗算]にします。

3 画面下部に赤いグラデーションを加えて火が燃え上がる空気感を出します。レイヤー「背景」の上にレイヤー「グラデーション1」を作成し、[グラデーション]ツールの[描画色から透明色]で暖色系の色を画面下端から半分の位置までを塗ります。





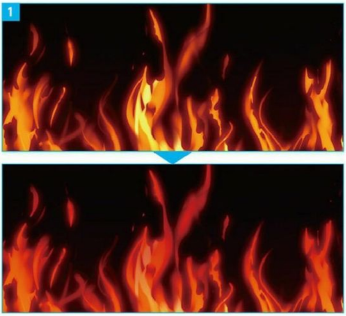
06 環境光や火の粉などのディテールを追加する

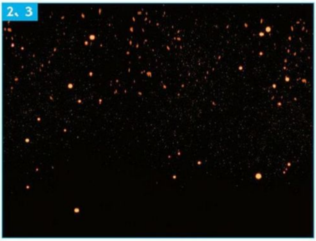
1 火の先端に赤みを加えます。05までに作成した「背景」以外のレイヤーをすべて結合し、レイヤー名を「結合」にします。レイヤー「結合」の上に新規レイヤー「グラデーション2」を作成して「結合」にクリッピングし、火の先端部分を赤色の[エアブラシ]ツールで塗ります。

2 画面手前に火の粉を加えます。レイヤー「グラデーション2」の上に新規レイヤー「火の粉1」を作成。[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシや[スプレー]ブラシを使い、ブラシサイズや粒子サイズを調整して粒が大きめの火の粉を点々と描きます。描き終えたら[フィルター]メニューから[ぼかし]→[移動ぼかし]で上方向にぼかします。

3 次に、画面奥側の火の粉を加えます。レイヤー「背景」の上にレイヤー「火の粉2」を作成し、[エアブラシ]ツールの[トーン削り]ブラシで、小さく細かい火の粉を画面全体にバランスよく描写していきます。2とあわせて大小の火の粉を画面全体に散らすことで、奥行きや炎の激しさが表現できます。火の粉の印象が強すぎると感じた場合は、不透明度を下げて調整しましょう。

4 火の根元にハイライトを追加します。レイヤー「火の粉1」の上に新規レイヤー「グラデーション3」と「グラデーション4」を作成し、合成モードを[加算(発光)]にします。レイヤー「グラデーション3」は[エアブラシ]ツールで白色を火の根元部分に塗って白く発光している雰囲気を出します。レイヤー「グラデーション4」は、[グラデーション]ツールの[描画色から透明色]で暖色系の色を画面下端から上に向かって描写し、炎の光を強調します。それぞれのレイヤーの不透明度を調整して完成です。





◀レイヤー「火の粉1」「火の粉2」のみを表示した状態



▲完成図



Fire ball

火の玉

激しく燃える球状の火。火球を作成する手順に加え、「鬼火」のような怪異現象表現へと応用する際の雰囲気の出し方、作品で実際に使用する際のポイントなどを解説していきます。



01 雫型をイメージして描く

1 見やすいように黒色で塗りつぶしたレイヤー「背景」と描画用の新規レイヤー「火１」を作成します。次に、[エアブラシ]ツールや[筆]ツールの[水彩]系ブラシを使い、根元から先端にかけて細くなっていく雫型をイメージした火の流れを描いていきます。[消しゴム]ツールで整形し、不自然なエッジは[色混ぜ]ツールの[ぼかし]ブラシでなじませます。



02 リアリティのある火を描く

1 【炎】（18ページ）の01～03と同じ工程でレイヤー「火２」「火３」を描きます。火の玉は火と違って輪郭や形状がはっきりとしているため、中心部分をより明るくするように意識します。

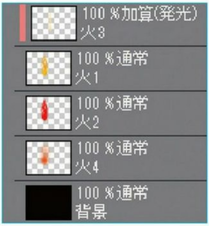
2 次に、火の粉を加えます。[エアブラシ]ツールの[トーン削り]ブラシを使い、中心に近いところは赤色の火の粉を、上側の火の先端に近い部分は黄色の火の粉を描いていきます。

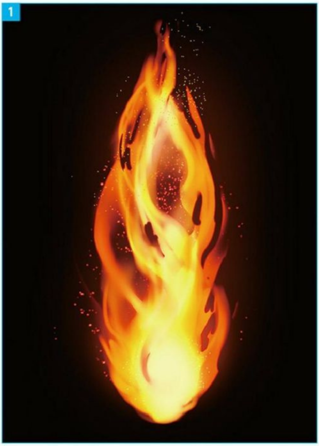
1


2


03 発光表現を描き加える

1 レイヤー「背景」の上にレイヤー「火4」を作成し、火の玉の後ろ側に［エアブラシ］ツールを使って濃い暖色系の色をぼんやりと描きます。この工程で火の玉の輪郭が赤くぼやけたように見えるようになり、発光しているような雰囲気が表現できます。





04 色を変える

1 レイヤーパレットの一番上に新規レイヤーを作成し、合成モードを[カラー]にします。 03で作成したレイヤー「火４」をクリッピングし、変えたい色で塗りつぶします。今回は鬼火のような怪しげな雰囲気を出すため、青と紫のグラデーションにしています。色を変えたことで暗くなったと感じた場合は、［加算(発光)］モードのレイヤーを作って同系色を塗り、火の玉の中心部などに明るさを加えます。

2 実際の使用例です。図のドクロのようにオブジェクトに重ねて使用する場合は、オブジェクトに[オーバーレイ]モードのレイヤーを重ねてエフェクトと同系色の色味をのせると、エフェクトとオブジェクトの色味がなじむようになります。



▲完成図



▲バリエーション例

Smoke

煙

火災現場や煙突からモクモクと立ち上がる煙の表現。シルエットの作成方法、濃度を高める方法、光を当てる際のポイント、薄い煙を描く際の留意点などを解説します。



01 シルエットを描く

1 レイヤー「背景」を作成し、薄い灰色で塗りつぶします。レイヤー「煙1」を作成して、[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシで画面左下から右上に向かって広がるように煙のシルエットを描きます。

2 [消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシをサイズ大きめに設定します。ポンポンと軽くタッチするように輪郭を消しながら形を整えていきます。









02 煙の濃度を上げる

1 01 で作成したレイヤーの上に新規レイヤー「煙2」を作成し、煙の中心を[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシで加筆します。下半分は薄く、上半分を濃く描くことにより空気の自然な流れを表現します。



▲「煙２」単体



▲レイヤー「煙１」「煙２」を重ねた状態

03 光が透ける様子を表現する

1 02 の状態では濃すぎるため、煙の薄い部分が光で透けている様子を描きます。レイヤー「煙１」「煙2」を結合しレイヤー「煙本体」として[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシを使い、青枠で囲っている煙の外側部分を薄く消していきます。ブラシサイズを大きめにしてポンポンと軽くタッチして消すことがポイントです。

2 外側に近い部分ほど薄くして透けている様子を表現し、内側は消さずに色が濃いままにすることで、煙が充満して重みがある様子を表現します。





▲02の状態の煙



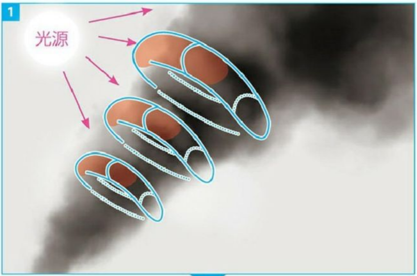
▲煙の外側を消して薄くした状態

04 光に照らされる面を描く

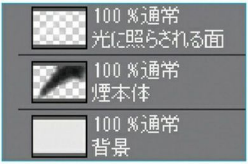
光に照らされて明るくなっている面を描いて煙の立体感を出します。

1 煙は図の青枠のようなチューブ状の立体が複数連なっており、光源と向き合っている部分(薄い赤色の範囲)が照らされて明るくなっている、と考えると光に照らされる面が捉えやすくなります。

2 一番上に新規レイヤー「光に照らされる面」を作成します。1の薄い赤色の範囲を基準に、明るいグレー色の[にじみ縁水彩]ブラシで光が当たっている面を描いていきます。煙が濃い面は明暗がはっきり分かれるようにしっかりと描き、煙が薄い部分は抑えめに描きます。







▲2のレイヤー構成

Tips

薄い煙を描く際のポイント

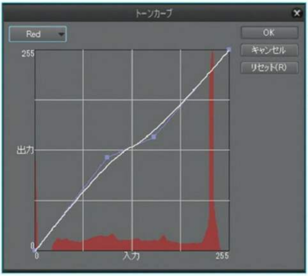
タバコの煙、工場排煙のような表現をする場合には、分厚く表現された煙とは違い、全体を薄く描きます。また、光もチューブ状に描くのではなく、全体にまんべんなく描きます。煙全体を薄くしたい場合には、レイヤーの不透明度を調整してもよいでしょう。



05 色味を調整する

1 すべてのレイヤーを統合して[自由変形]（Ctrl＋Shift＋T）で煙の向きや大きさなどを整えます。次に、煙のぼやけた感じを抑えるため、[フィルター]メニューから[シャープ]→[シャープ強]を2回適用します。

2 [トーンカーブ]で色味を調整します。[レイヤー]メニューから[新規色調補正レイヤー]→[トーンカーブ]を選択します。[トーンカーブ]ウィンドウで左上の「RGB」を「Red」にして値を調整し、全体に赤みを加え完成です。青みを加える場合は「Blue」の値を調整します。



◀2のトーンカーブ画面







▲完成図

Explosion

爆発

強烈な熱と光が膨張、炸裂し、周囲を破壊する現象。球体を意識した爆煙の描き方、影を描く際のポイント、中心部の描き方、フィルターを使った加工方法などを解説します。

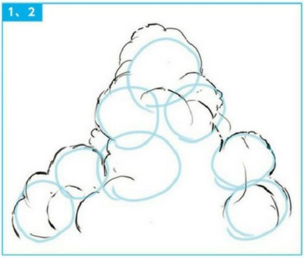


01 ラフを描く

1 [筆]ツールの[濃い水彩]ブラシを使用して煙のアタリを作成します。アタリは大小の球体が積み上がるように描いていきます。

2 アタリを目安にフチどりします。黒色の[濃い水彩]ブラシでややモコモコとした綿を描くように凹凸を出します。

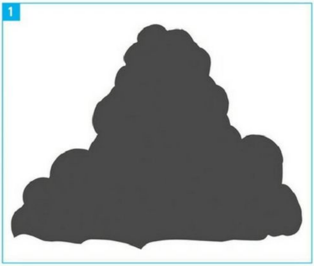




02 下塗りをする

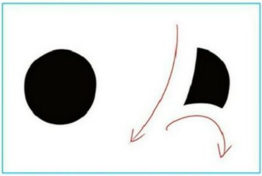
1 [ペン]ツールの[カブラペン]ブラシで黒く下塗りします。後の工程もほぼすべて[カブラペン]を使用しています。下塗りしたレイヤーの名前は「ベース」にします。



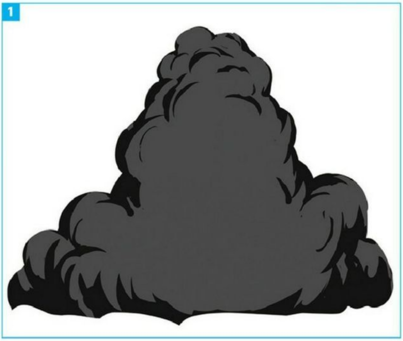


03 影を描き加える

1 爆発の影を描いていきます。合成モードを[乗算]に設定したレイヤー「影」を作成してレイヤー「ベース」にクリッピングし、輪郭がはみ出さないようにします。下塗りよりも暗い色を選択し、[ペン]ツールで三日月形の影を大まかに描く、または球体を描いて[消しゴム]ツールの[硬め]ブラシで削るなどしてモコモコした曲線の影を描いていきます。



▲球体を[消しゴム]ツールで削って曲線を作る



04 爆発の中心を描く

1 爆発中心部の明るい部分を描写します。まずレイヤー「影」の上にレイヤー「爆発の中心」を作成してクリッピングします。03と同様に[ペン]ツールを使い、暗めのオレンジ色で三日月形や球体を描いていき、[消しゴム]ツールで削って形を整えます。

2 レイヤー「爆発の中心」を複製してクリッピングし、合成モードを[覆い焼き(発光)]に設定します。次に、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけます。









05 ハイライトを描く

1 爆発中心部のハイライトを描写します。レイヤー「ハイライト」を一番上に作成してレイヤー「ベース」にクリッピングします。[ペン]ツールの[カブラペン]ブラシを白色で使用して爆発の中心部から放射状に塗っていきます。次に、[消しゴム]ツールの[硬め]ブラシを使ってハイライトの先端が鋭くなるように削って形を整えていきます。

2 全体に光の効果を加えます。レイヤー「ハイライト」の上にレイヤー「光」を作成してクリッピング。[ペン]ツールの[カブラペン]ブラシを使って、レイヤー「爆発の中心」よりも暗いオレンジ色で三日月形や球体を描いて[消しゴム]ツールで形を整えます。爆発の中心部と煙の境界あたりを[色混ぜ]ツールの[指先]ブラシを使って外側へ向かうようにかすれさせて、レイヤーの合成モードを[覆い焼き(発光)]に設定します。

1



2



▲指先ブラシでこすった状態のレイヤー「光」

06 下地を描く

1 爆発の根元周辺に広がる影を描きます。レイヤー「ベース」の下にレイヤー「地面の影」を作成し、黒色で[ペン]ツールの[カブラペン]ブラシを使って地面に広がる影の下地を描きます。

2 [色混ぜ]ツールの[指先]ブラシを使い 1 で描いた下地を放射状に伸ばし、爆煙が勢いよく飛び散る様子を表現します。

1



2



07 粉塵を描く

1 爆発したポイントから飛び散る破片を表現します。レイヤー「光」の上にレイヤー「粉塵」を作成し、爆煙の周囲に、[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシで黄色と黒色の粒子をトントンと叩くように描きます。これまでに描いた爆発と重ねて位置を調整したら完成です。







▲完成図

Tips

爆発の勢いを出す方法

[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシを使用し、粒子のサイズを大きくします。新規レイヤーに飛沫を描き、すべてのレイヤーを選択して[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]を使用して遠近感を表現したり、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]でブラー（勢いによるブレ）を表現したりするとスピード感が出ます。最後に、[編集]メニューから[色調補正]→[トーンカーブ]などを用いて明度を調整します。



Haze

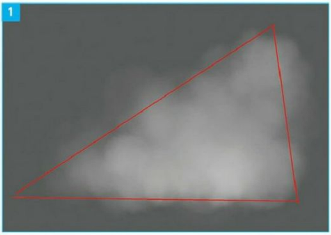
煙霧

視界を遮るほどの霧のような煙。元となる素材の作成、素材を用いた自由変形での配置、効果的な演出方法、グラデーションマップを用いた仕上げなどを解説します。



01 素材を作る

1 レイヤー「背景」を作成して灰色で塗りつぶし、その上にレイヤー「霧素材」を作成します。[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシを使って、ブラシをポンポンと叩いて三角形の形をした霧を白色で描きます。内側や下方向を濃く描くと、霧らしい質感が出ます。この「霧素材」は今後の工程で複製して使うので、レイヤーを残しておいてください。



memo 素材を三角形にする理由

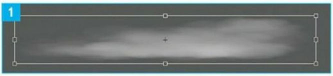
このあとの工程ではここで描いた霧を自由変形しながら複製して重ねていきます。三角形にしておくと自然な空気の流れを表現しやすくなります。

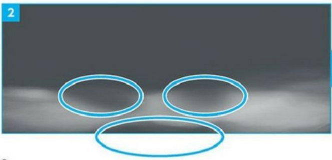
02 自由変形で足元の霧を作る

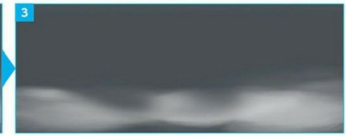
1 足元にかかる霧を作ります。01 で作成した「霧素材」を複製して、レイヤー名を「足元の霧」にし[自由変形]（Ctrl + Shift + T）で横長に変形します。

2 「霧素材」をさらに複製し、[編集]メニューから[変形]→[左右反転]で形を変え、レイヤー「足元の霧」と結合します。[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシで、画像の青枠で囲っている場所のように霧の隙間を作り、形を調整します。

3 レイヤー「グラデーション」を作成し、[グラデーション]ツールの[描画色から透明色]で、画面上に白色を薄くかけます。レイヤーの不透明度は60%にし、グラデーションを薄くします。







03 画面全体にかける霧を作る

1 レイヤー「霧1」を一番上に作成し、[筆] ツールの[にじみ縁水彩] ブラシで左から右に流れる霧を描いていきます。下から上へ霧が立ち上るように筆を動かし、空気の流れを表現します。下の空間はレイヤー「足元の霧」と組み合わせるので空けておきます。

2 02 で作成した足元の霧と合わせて、全体を確認します。納得のいく霧が立ち込める様子が表現できるよう、お好みで配置のバランスを整え、レイヤー「足元の霧」と結合します。

1



2



04 人物と背景を入れる

霧の中で佇む人物と背景を入れます。

1 03 までに描いた霧をいったん非表示にしてレイヤー「グラデーション」の上にレイヤー「山」を、レイヤー「足元の霧」の上にレイヤー「人物」を新規に作成し、それぞれで山と人物を黒色で描きます。レイヤー「人物」と「山」に新規レイヤーをクリッピングし、足元に白色の[グラデーション]ツールや[筆]ツールでグラデーションを描き、霧となじませます。

2 03 までに描いた霧を表示して全体を見ながら追加する霧の描き方を考えます。今回は周囲を霧で囲んで真ん中の人物を目立たせたいので、画面の左右や足元に赤ペンでおおまかな霧のアタリを描きました。

1



2



05 画面端に煙を配置する

1 04で描いたアタリの位置に、レイヤー「霧素材」を複製して貼り付けていきます。01のレイヤー「霧素材」を複製し、一番上に移動します。[編集]メニューから[変形]→[左右反転]をして、「山」の根元を隠すように配置します。
2 右側も同様に、複製した三角のレイヤー「霧素材」を[拡大・回転・縮小]して貼り付けます。

1


2


06 背景をなじませる

1 [色混ぜ]ツールの[指先]ブラシや[ぼかし]ブラシなどを使用して、霧の細部を背景になじませます。霧の輪郭をぼかしてやわらかくすることで、中央にあるはっきりした人影に対する注目度を高めることができます。

1

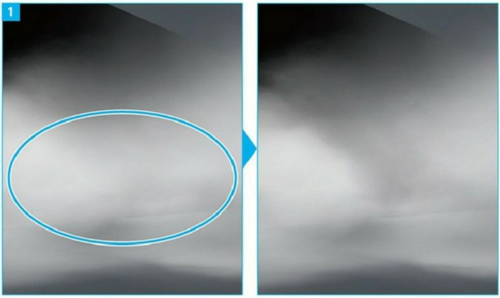
▲なじませる前の画面左端

1


07 霧が薄い部分を描き加える

1 霧が多層状になっている雰囲気を出すために、霧が薄くなっている様子を描き加えます。霧が薄い部分の色を[スポイト]ツールで拾い、画面中央左側の山の付け根部分などを[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシで塗ります。霧が薄くなってグラデーション状になっている箇所を意識的に入れると、霧が複数の層になっているように見えて遠近感を表現することができます。

1

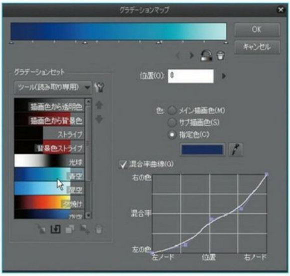


08 グラデーションマップを適用する

白色の霧では物足りないときは、グラデーションマップで色を変えて画面にメリハリをつけましょう。

1 合成モード[オーバーレイ]のレイヤーを一番上に作成し、画面の四隅に[筆]ツールの[水彩]→[重ねムラ]ブラシで黒色を軽く描き加えて暗くします。四隅が暗くなると画面の中央に焦点が絞られるため、人物に目が行きやすくなります。

2 画面の色合いを変えるためにグラデーションマップレイヤーを作成します。[レイヤー]メニューから[新規色調補正レイヤー]→[グラデーションマップ]を選択。[グラデーションマップ]ウィンドウ左側の[グラデーションセット]から[空]→[青空]を選択します。そのままでは画面が青すぎるため、グラデーションマップレイヤーの不透明度を下げて(ここでは25%)調整して完成です。



1、2



▲完成図

Sand Cloud

砂煙

風で砂が舞い上がり、煙のように見える現象。素材の作成方法、自由変形を用いた描き方、影を入れる際のポイント、強風の表現方法などを解説します。



01 素材を作る

1 レイヤー「背景」を作成し砂煙が映えるように背景を見やすいグレー系の色で塗りつぶし、黒から明るい茶色へ変わるグラデーション状の地面を「ペン」ツールなどで画面下部に描きます。

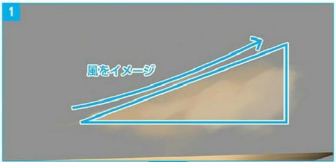
2 次に砂煙の素材を描きます。レイヤー「砂煙素材」を作成し、[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシを使ってポンポンと叩くように砂煙のベースを茶色で描き、[消しゴム] ツールの[軟らかめ]ブラシで整えて煙の濃淡をおおまかに表現します。レイヤー「砂煙素材」はこのあと素材として複製して使用するので最後まで残しておきましょう。

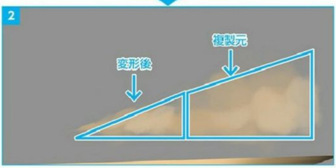


02 素材を複製、変形して密度を高める

1 レイヤー「砂煙素材」を複製して[自由変形]（Ctrl＋Shift＋T）で変形します。ここでは、風が左から右へ向かって吹いているように見えるようにするため、左側の縦幅を狭く、右側の縦幅を広くして砂煙が三角形状になるように調整します。

2 1 で作成した複製レイヤーを、複製元になったレイヤーの左側(青い線の範囲に収まるよう)に配置して砂煙の密度を高めます。位置を調整したらふたつのレイヤーを結合します。



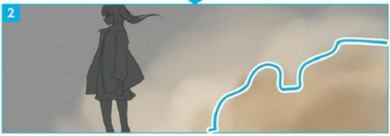


03 煙を広く配置する

1 02 で結合した砂煙のレイヤーを複製し、上側のレイヤー名を「手前側」、下側のレイヤー名を「奥側」にします。まず、レイヤー「手前側」を[自由変形]して背景の地面の上に重ねます。次に、レイヤー「奥側」も[自由変形]を使ってレイヤー「手前側」よりも横幅を大きく変形させ、遠近感を出すために[編集]メニューから[色調補正]で明度を上げます。

2 イメージをつかみやすくするために、レイヤー「手前側」とレイヤー「奥側」の間に人物を配置します。砂煙にメリハリをつけるために、レイヤー「手前側」の上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、輪郭(青色の線の部分)をなぞるように[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシを黒色で塗って影の色を濃くします。影が濃すぎる場合はレイヤーの不透明度を下げて調整します(ここでは30%ほど)。





04 砂煙を仕上げる

1 03 で作成したレイヤー「奥側」を複製し、そのまま複製元のレイヤーと結合して砂煙の色を濃くします。次に、レイヤー「手前側」の上に合成モード[オーバーレイ]の新規レイヤーを作成してクリッピングし、煙の色に近い色を[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシで描き足して影の明暗を強調します。最後に、レイヤー「手前側」と「奥側」それぞれに[フィルター]メニューから[シャープ]→[シャープ(強)]を2回ずつかけ、煙のモヤモヤ具合を濃淡で表現したら完成です。



▲完成図

Tips

強風の演出方法

[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシでいくつも点を描いて[フィルター]メニューから[ぼかし]→[移動ぼかし]をかけると、大気中にチリやゴミが舞っているような演出になり、強い風が吹いている印象を与えることができます。絵の中に人物がいる場合は、人物の後方に配置することでより迫力が増します。



Waterdrop

水滴

周囲の色を反射してきらめく水滴。表現の難しい写実的な水滴を、ガウスぼかしや移動ぼかしのフィルターと、グロー効果などの技法を用いて描写する方法を解説します。



01 背景を描く

1 レイヤー「背景」を作成し、曇りガラス風の背景を［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシなどで描きます。

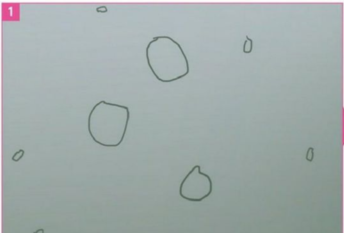
2 透明な水滴には、密着している素材の色や周囲の色を反映させて着色します。この作例では、雨の日の窓、ガラスの向こうには曇天と緑色の木々がある様子をイメージしてグレーをベースに下部をうっすらと緑色にしました。明暗にメリハリをつけるために、画面の上部は明るい黄色で、下部は濃い緑色を塗り重ねています。



02 水滴を描いていく

1 レイヤー「線画」を作成し、［ペン］ツールの［マーカー］→［ミリペン］ブラシで水滴を描きます。線は長方形の角を丸くしてやや歪にしたような形をイメージします。大小のメリハリをつけながら5～10個ほど描きましょう。

2 1で描いた水滴の線画を［選択範囲］ツールで選択し、コピー＆ペースト。［編集］メニューから［変形］→［拡大・縮小・回転］（Ctrl＋T）を使い、形状を変えていくつも複製しながら画面全体を埋めます。





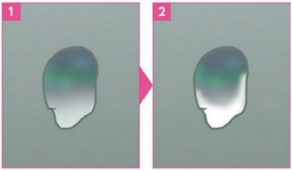
03 水滴の影を描く

1 レイヤー「線画」の上にレイヤー「塗り」を作成します。レイヤー「背景」内の明るい色を[スポイト]ツールで採り、水滴の線画内を[塗りつぶし]ツールで塗っていきます。
2 レイヤー「塗り」の上にレイヤー「影」を作成してクリッピングします。[ペン]ツールで水滴の上半分に濃い灰色で影をはっきりと描き入れます。
3 レイヤー「影」を選択し、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]で[ぼかす範囲]を50にし、グラデーション状になるようぼかします。



04 影を塗る

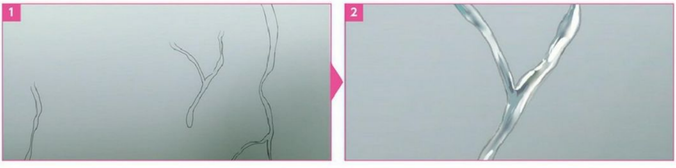
1 水滴の映り込みを表現します。レイヤー「影」の上にレイヤー「影2」を作成し、[スポイト]ツールで背景下部の濃い緑色を採って、水滴の影の中に[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで緑色を混ぜます。次に、描き入れた緑色よりもやや明るい青色を追加で描き込みます。
2 レイヤー「影2」の上にレイヤー「ハイライト」を作成し、[ペン]ツールの[Gペン]ブラシでハイライトを描き入れます。水滴の影の下半分側を円形に囲うように描くと立体感が出ます。ひととおり塗ったら[ガウスぼかし]をかけて(ここでは15)ぼかします。
3 レイヤー「線画」、「塗り」、「影」、「影2」、「ハイライト」を結合して「水滴結合」に名前を変えます。

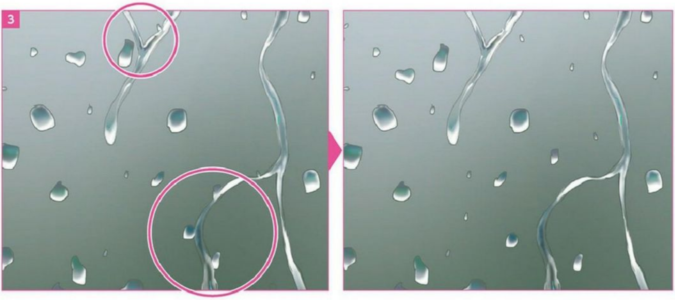




05 ガラスをつたう水滴を描いていく

1 アクセントとして水滴同士が合体してガラスをつたう様子を描きます。レイヤー「線画(つたう水滴)」を新規作成し、線画を[鉛筆]ツールの[粗い鉛筆]ブラシで、蛇行した線を枝分かれさせるようにして描きます。
2 つたう水滴を塗っていきます。レイヤー「塗り(つたう水滴)」を作成し、明るい灰色の[ペン]ツールで下地を塗ります。次にレイヤー「影(つたう水滴)」を作成し、レイヤー「塗り(つたう水滴)」にクリッピングします。[エアブラシ]ツールを使って[柔らか]ブラシで、水の流れに沿うように濃い灰色、白色で影とハイライトを塗り、最後に映り込みとして、濃い影の上に[ペン]ツールの水色をのせます。
3 1 2で作成したレイヤーを結合し、「つたう水滴結合」に名前を変更します。実際の水は重なると合体して下方へ流れ落ちる性質を持つので、絵も水滴とつたう水滴が重ならないように調整します。





06 移動ぼかしで反射光を表現する

［移動ぼかし］を使って水滴の光の反射を表現します。

1 レイヤー「水滴結合」とレイヤー「つたう水滴結合」を結合し、レイヤー「全水滴結合」と名前を変え、レイヤー「背景」にクリッピングします。レイヤー「全水滴結合」を複製し、レイヤー「全水滴結合のコピー」を作成します。

2 複製したレイヤー「全結合水滴のコピー」をレイヤー「全水滴結合」の上に置き［フィルター］メニューから［ぼかし］→［移動ぼかし］を選択。図2のように［ぼかす範囲］を35、［ぼかす方向］を－64、［ぼかす位置］を［前後］に設定し、レイヤー「全結合水滴のコピー」を斜線状にぼかします。

3 ぼかしをかけたレイヤー「全結合水滴のコピー」の合成モードを［スクリーン］に変更し、不透明度を調整します（ここでは32%）。







07 グロー効果でクオリティを上げる

ここからはクオリティをさらに上げるテクニックを紹介していきます。

1 「グロー効果」という技法を使用します。まずは背景を含むすべてのレイヤーを結合して複製します。次に、複製したレイヤーをレイヤー構造の一番上に置き、[編集]メニューから[色調補正]→[レベル補正]を選択。グラフ画面を表示したら、左端の▲を右にスライドして図1のように濃度を変更します。

2 色合いが濃くなったら[ガウスぼかし]で、[ぼかす範囲]を70に設定し、合成モードを[スクリーン]モードに変更します。画面全体がほのかに発光して光彩が際立ち、ぼかしでやわらかい印象になります。

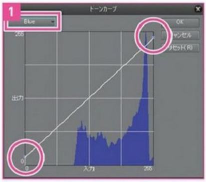


▲▲を画像の位置まで移動させる



08 全体の明暗と色味を整える

1 07の段階ではやや明るすぎると感じる場合は、ブラシサイズを大きくした[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシを使い、07で合成モードを[スクリーン]にしているレイヤーの画面上部中央を薄く消して発光を抑えます。最後にレイヤーをすべて結合し、[編集]メニューから[色調補正]→[トーンカーブ]を選択し、左上の項目を[RGB]から[Blue]に変更。グラフの対角線上にある■を、図1のように左側はやや上に、右側はやや下に動かして全体の色味を調整して完成です。



▲赤枠で囲った箇所を変更して調整する



▶完成図

Splash

水しぶき

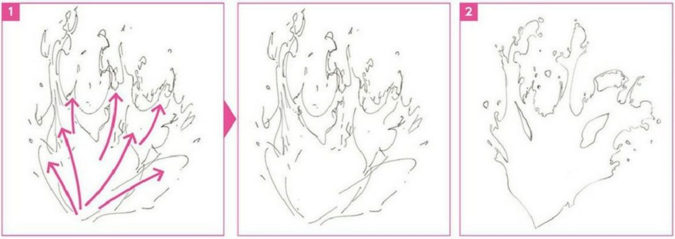
水が勢いよく跳ね、細かな粒となって飛び散っている状態。跳ねた水の躍動感や透明感あふれる質感の表現方法などを解説します。



01 水しぶきの線画を描く

1 水しぶきのはじけ飛ぶ様を線画で描きます。[ペン]ツールや[鉛筆]ツールで、漫画の針吹き出しのような形をイメージして上方向へ飛び散る水のラフを描きます。

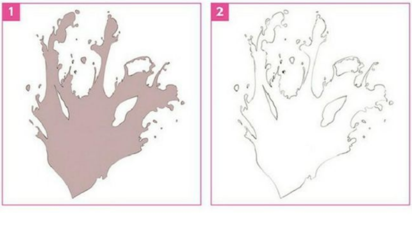
2 レイヤー「線画」を作成し、ラフを線画に清書します。ラフを参考に、先端に向かうほど水の勢いが弱まり、丸みを帯びた線になるように描きます。



02 下塗りをする

1 レイヤー「線画」の上にレイヤー「下地」を作成し、塗ったことがわかりやすい色で線画の内側をすべて塗りつぶします。

2 下地の色を白に変更します。レイヤー「下地」を選択し、[カラーパレット]の描画色を白色に設定します。次に[編集]メニューから[線の色を描画色に変更]を選択すると、下地が白色に変更されます。



03 全体に色を塗る

1 レイヤー「下地」の上にレイヤー「塗り」を作成してクリッピングします。

2 レイヤー「塗り」に［ペン］ツールの［Gペン］ブラシで、薄い水色、中間の水色、濃い水色の3色を使い、中間の水色をメインに塗って陰影を表現します。線画のフチの部分はハイライトになるため、色は塗らず白色のままにします。

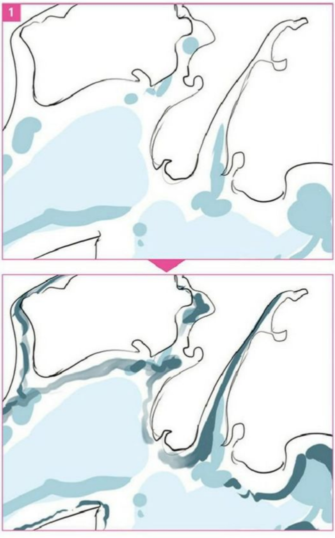


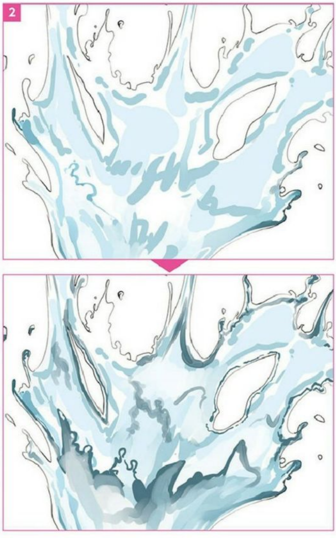


04 暗い色を上から塗る

1 水の陰影を深めるために、［筆］ツールの［不透明水彩］ブラシで、03の濃い水色より暗い水色を塗ります。線画のフチはハイライトの白い部分を残しつつ、照り返しで暗くなる部分に暗い水色を塗ります。

2 ［ペン］ツールで手前側の水しぶきのフチを暗い水色で描きます。



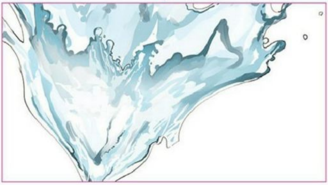


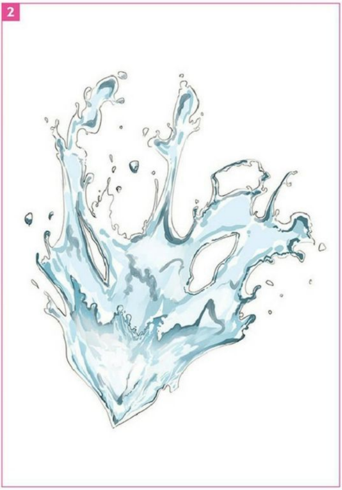
05 水しぶきの形を整える

1 04の2で描いたフチの形を整えます。［水彩］ツールの［濃い水彩］ブラシで上から明るめの水色を2～3色塗り重ねて立体感を出していきます。

2 奥側の水しぶきの先端部分にも、フチの白い部分の内側に暗い色を適度に置いて立体感を表現します。





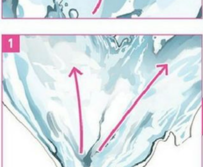


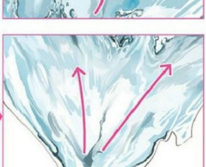
06 水の動きに合わせて流動的に塗る

1 ［ペン］ツールを使い、水の根元から先端へ（下から上へ）と向かう水の流れを塗りで表現します。中央は勢いのある流れるようなラインを描き、先端は水が溜まってるように丸みを帯びている様子を描くと水の質感が出ます。







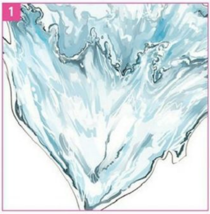




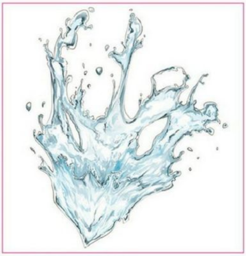
▲水の流れに合わせて塗った状態

07 さらに細かい部分を塗っていく

1 サイズを小さくした白色の[ペン]ツールを使い、細い筆跡で全体の細部を描きます。フチの白いハイライトと映り込みの暗い色は残しつつ、白色や水色など、明るめの色で線を描くように描き込みます。







▲細かい部分を塗った状態

08 色調補正で透明感を出す

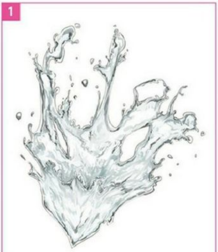
水の透明感を演出するために補正をかけます。

1 レイヤー「塗り」に[編集]メニューから[色調補正]→[色相・彩度・明度]を選択し、彩度を−12にします。彩度を下げると水色がグレーに近づいていき、透明感が出てきます。

2 彩度を下げるだけでは全体が暗くなってしまうので、フチの暗い部分に水色を塗ってメリハリをつけます。

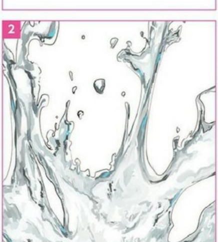
3 線画の先端を薄くするなど、輪郭が出にくい部分は線が細くなるように修正します。

4 [編集]メニューから[色調補正]→[明るさ・コントラスト]を選択し、コントラストを上げるとさらに透明感が増します。コントラストの強さはお好みで調整して完成です。









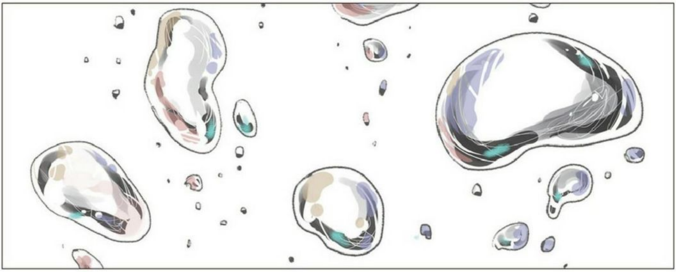


◀完成図

Bubble

泡

液体が空気を含んで丸くなり、浮き上がる現象。水中に浮き上がる泡の形を描く際のポイント、影の描き方、光の表現方法、イラストへのなじませ方などを解説します。



01 泡の形を描く

1 [鉛筆]ツールの[粗い鉛筆]ブラシで泡の輪郭を描いていきます。空気は水中では広がろうとします。泡は空気の塊なので、形を決める際には均等にせず、いびつに描くと良いでしょう。イラストとして泡を描く際には、泡を密集させず画面全体にバランスよく配置します。

memo 水中以外の泡を描いてみる

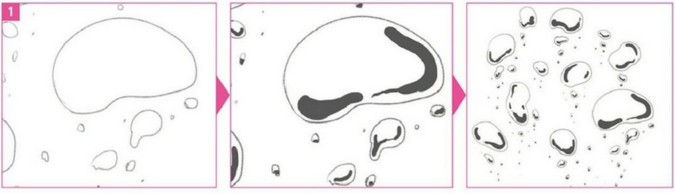
シャボン玉や石鹸、マグマなどのゲル状の泡を描写する際は、図のように丸く描きます。ゲルが空気を包む膜を張り、個体に近い気泡を作るためです。





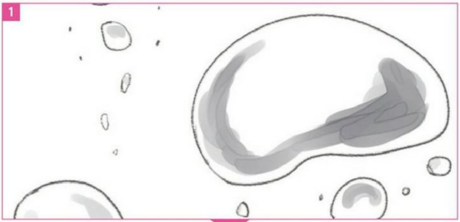
02 泡に影を入れる

1 01で作成したレイヤーの下にレイヤー「白塗り」を作成し、泡の中を[塗りつぶし]ツール→[他レイヤーを参照]を使って、白色で塗りつぶします。新たにレイヤー「影」を作成し、先ほど塗りつぶしたレイヤーにクリッピングします。[ペン]ツールの[Gペン]ブラシで影を描き、不透明度を約75%に下げます。影を描く際には、フチよりも少し内側に描きます。



03 影を重ねて立体的にする

1 02で描いたレイヤー「影」の下にレイヤー「中間色」を作成し、レイヤー「白塗り」にクリッピングします。[筆] ツールの [不透明水彩] ブラシを使って影と背景の中間色で影を加えます。また、02 で描いた影の先端部分を [不透明水彩] ブラシで軽くなぞり、中間色の影となじませます。



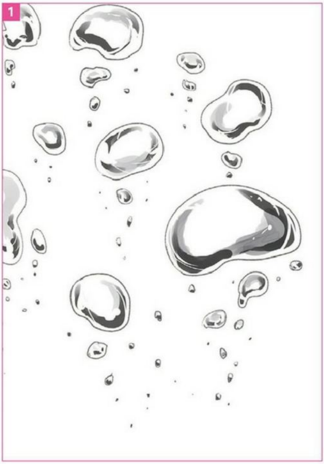




04 泡の中の光を表現する

1 レイヤー「影」の上に新規レイヤーを作成し、[ペン] ツールの [Gペン] ブラシで泡に光を描きます。ブラシサイズを変えながら細い線と太い線を交互に引き、丸みを表現しながら影を削ることで光を表現していきます。





05 水中での光沢感を表現する

1 04で作成したレイヤーの上に新規レイヤーを作成します。[鉛筆]ツールの[シャーペン]ブラシでブラシサイズを2に設定し、これまでに塗った影の上から細く白い線で光を足していきます。

2 1の上に新規レイヤーを作成し、【鉛筆】ツールの［パステル］→［チョーク］ブラシで、影の濃い部分に楕円形で小さく水色を塗り、水中での反射を表現します。

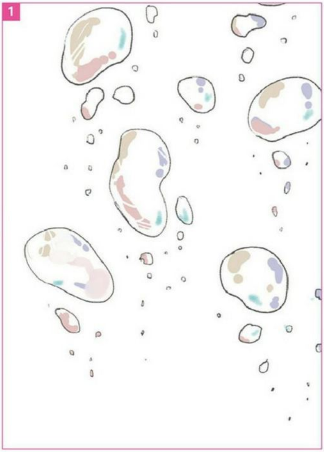




06 色彩を加えて背景になじませる

1 今回は背景が白色ですが、使用するイラストの人物や背景に合わせて、泡に色彩を足していきます。04と同じく［ペン］ツールの［Gペン］ブラシで泡の中に環境色を描き、［消しゴム］ツールの［硬め］ブラシなどで削り、光を表現します。このレイヤーの不透明度を約55%にします。





07 配置を調整する

最後にすべてのレイヤーを表示して仕上げます。

1 泡の配置を変える際にはレイヤーを複数選択し、[選択範囲]ツールで変えたい場所を範囲選択したあと、[拡大・縮小・回転]（Ctrl＋T）または[自由変形]（Ctrl＋Shift＋T）で形を整えます。浮上する大きい泡の下方に、小さい泡が追いかけるように配置することで自然な仕上がりになります。

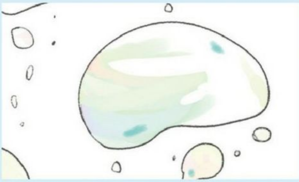




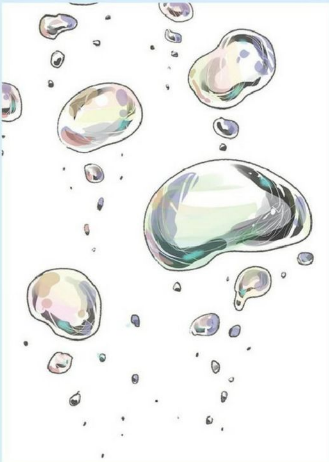
▲完成図

memo シャボン玉にアレンジする

シャボン玉や石鹸の泡を描く際には、泡の中にこれら特有の色彩を表現するため、虹色のグラデーションを加えます。また水中の泡と違い、シャボン玉の中には背景や空の色の映り込みがあることを覚えておきましょう。



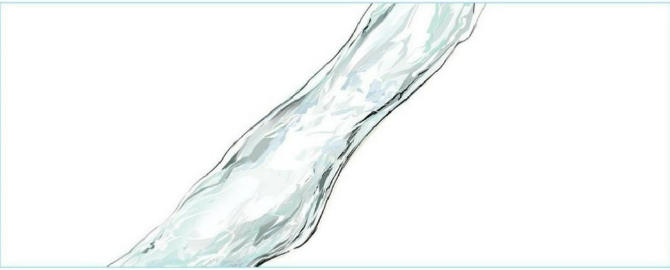




Flowing water

流水

清涼感を演出したい場面に使いたい、流れる水のエフェクト。一定の方向に流れる水の流体感や透明感、光の描写などを解説します。



01 流水のラフを描く

1 [鉛筆] ツールの [濃い鉛筆] ブラシで、なだらかな曲線を描きながらところどころ凸凹にしたラフを描きます。

2 1 のラフの上に新規レイヤーを作成し、[ペン] ツールで水色や青色など涼し気な色をのせていきます。加えて、黒色の [ペン] ツールで水の輪郭から少し内側の部分に影のラフも描きます。水の透明感を表現するには、背景の風景や周辺のキャラクターなどの色を映り込みとしてのせると水らしさが増します。





02 色を重ねて明暗を描く

1 新規レイヤーを作成し、[ナビゲーター] パレットを使用して全体を確認しながら 01 で描いた影のラフを [筆] ツールの [不透明水彩] ブラシでなぞり、上から流水の中央を塗って明暗を強くします。

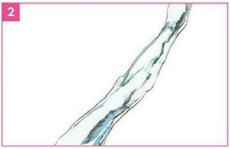
2 水の形が見えてきたら、[ペン] ツールを使って線画を描きます。なだらかな曲線でラフをなぞり、ときどき凸凹させることで水の不規則な動きを表現します。

memo 水の静動を丸みと凹凸で描く

液体は丸くなる性質を持っているため、丸みを出すと流れの穏やかさを表現することができます。動きを出したい場合は凸凹やしぶきを増やしましょう。







03 液体の質感を出す

1 ［ナビゲーター］パレットで全体を見ながら水の明暗をなじませて色味を整えていきます。白背景に合わせて明るいハイライト部分を大きくし、［筆］ツールの［水彩］→［不透明水彩］ブラシで薄灰色、灰色、黒色で影を塗りました。水流の輪郭に合わせて灰色で楕円形を描き、輪郭からわずかに離れた部分に黒色の影を描き入れることで、水の反射を描写できます。ところどころにぼかしも入れます。

2 このままでは水の動きが物足りないので、ハイライトを足したり、影を［ペン］ツールの白色で塗ったりして線に歪みを足し、水の揺らめきを表現しました。

1

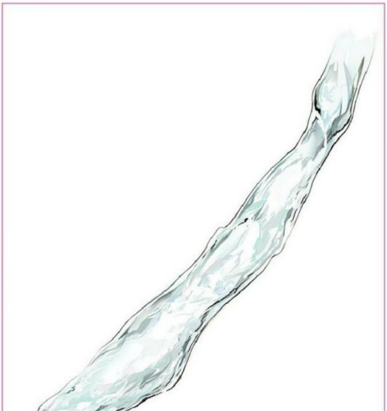


2



04 色を足してキラキラ感を出す

1 新規レイヤーを作成し、［ペン］ツールの［カブラペン］ブラシのような輪郭のはっきりしたブラシで白色、水色、薄緑を描き入れていきます。水色、薄緑色の太い線をとぎれとぎれに描き入れ、上から細めの白色で細かく色をのせて完成です。



1



▲完成図

Snowfall

降雪

大気中の水蒸気が氷の結晶となって降りそそぐ冬の風物詩。しんしんと降っている雪の描き方や描き分け、奥行きの出し方、きらめきの表現方法などを解説します。



01 ベースの雪を描く

1 レイヤー「背景」を作成し、黒で塗りつぶします。さらに[グラデーション]ツール→[描画色から透明色]で下から上に向かって紺色から黒色へのグラデーションを作成します。レイヤー「ベース」を作成し、[筆]ツールの[にじみ縁水彩]ブラシで大きさの異なる雪を白色で描きます。近くに降る雪は大きく、遠くに降る雪は小さくするようにします。

2 レイヤー「ベース」を複製し、複製したレイヤーに描かれている雪を[拡大・縮小・回転]で縮小させたり左右や上下を反転させながら大きさや向きがさまざまなパターンを作成します。これを2～3回繰り返し、バランスを見ながら配置します。

1

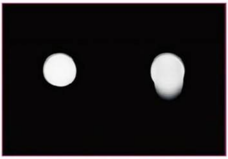


2

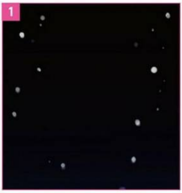


02 はっきりとした雪を描く

1 01 で描いた雪にフチをはっきりとさせた雪を描き加えてメリハリをつけます。新規レイヤーを作成し、[にじみ縁水彩]ブラシや[滑らか水彩]ブラシで、ベースの雪とは異なり筆圧を強めにします。雪は下に向かって落ちるので、筆を下に向けて少し跡を残します。

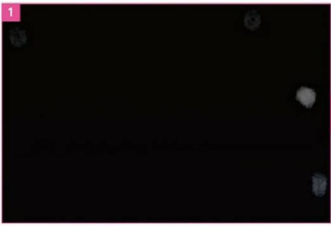


▲左側が筆跡を残さずに描いた場合。右が筆跡を少し下に向けて残した場合



03 表現を変えた雪を描く

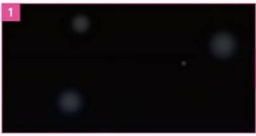
1 新規レイヤーを作成し、[にじみ縁水彩]ブラシで描く雪とは異なる表現を入れるために[筆]ツールの[墨]→[薄墨]ブラシを使って画面に少しだけ雪を描き加えます。全体のレイヤーを見ながら周囲を埋めるような位置に描きます。





04 光のような表現を加える

1 新規レイヤーを作成し、よりふわりとした光の表現を出すため、[デコレーション]ツールの[効果・演出]→[ほわ]ブラシを選択し、全体に淡い雪を大きさの異なるサイズで描いていきます。その後、レイヤーの不透明度を60%に下げて、これまでに描いた雪を重ねました。





05 小さな雪を描き加える

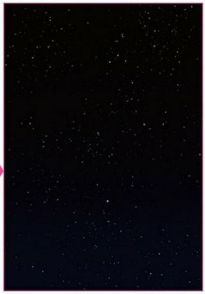
新規レイヤーを作成し、さらに細かな雪を描いて、奥にも雪が降っているように表現していきます。

1 [エアブラシ] ツールの [エアブラシ] タブから [飛沫] ブラシを選択し、大きめに設定して全体的に細かな粒を描きます。





▲右の画像を拡大した様子



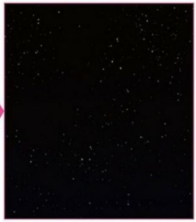
06 小さな雪に移動ぼかしをかける

1 [飛沫] ブラシで描いただけだと粒がはっきりしすぎているので、レイヤーの不透明度を60%に下げ、[フィルター] メニューから [ぼかし] → [移動ぼかし] をかけます。ぼかす際、雪が落ちていくように数値を調整します。





▲右の図を拡大した様子



07 奥に雪を降らす

1 06 までの雪だけでも良いのですが、さらに遠くに細かな雪が降っている表現を描く場合は、06 のレイヤーを複製し、左右反転したあと [フィルター] メニューから [ぼかし] → [ガウスぼかし] で全体をぼかします。





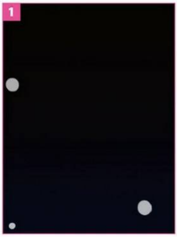


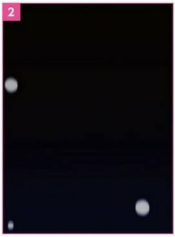
08 手前の雪を描く

1 すぐ手前にも雪があるような表現を加えます。新規レイヤーを作成し、[滑らか水彩] ブラシで雪を数個描きます。画面左右の端に描くと、より手前にある感じが表現できます。

2 雪が落ちている雰囲気を出すために、[移動ぼかし] で雪をぼかします。





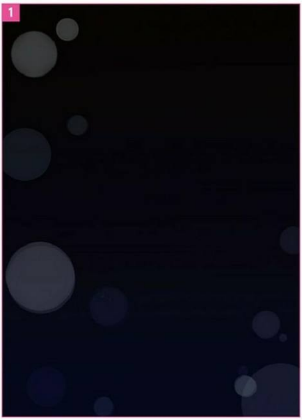


09 きらめく表現と雪を描き加える

雪のほかに、雪によってきらめく光の様子を描写します。

1 新規レイヤーを作成し、[筆]ツールの[水彩]→[透明水彩]ブラシで、軽く撫でるようなタッチで光の表現を描きます。ブラシの大きさを変えて、小さな光と大きな光を描きます。描くときの注意点として、真ん中を避け、端に描くと雰囲気が良くなります。きらめく表現を四隅に白色で描き、合成モードを [加算] にし、不透明度を50%に下げます。

2 最後に全体を確認し、雪の量を調整して完成です。





Frost

霜

結露した空気中の水分が凍てつき、地面や窓ガラス、金属を白く染め上げる自然現象。テクスチャを利用した質感表現、結晶のきらめきなどを利用した、少し幻想的な霜の表現を解説します。



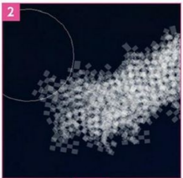
01 背景と空気の表現を描く

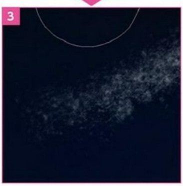
1 大気が結露しそうな寒々しい背景をB5サイズのキャンバスを作成して描きます。レイヤー「背景」を作成し、薄く青が混ざった黒(R0、G5、B16)をキャンバス全面に[エアブラシ]ツールで塗り、キャンバス下部の霜を描く下地に濃紺(R7、G26、B75)で薄くグラデーションを作ります。この工程は[グラデーション]ツールの[描画色から背景色]を使用してもできます。作成したら全体に[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ぼかし]をかけて色の変化をなじませます。

2 レイヤー「背景」の上にレイヤー「大気」を作成し、[鉛筆]ツールの[パステル]→[クレヨン]ブラシを選択、大きめのブラシサイズ(ここでは600)で、白色を使ってキャンバス全体を汚すような感覚で模様をつけます。

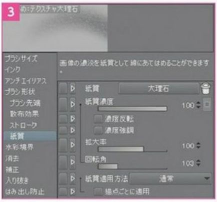
3 [消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシを右クリックして[サブツールの複製]で任意のブラシ名を設定。[ツールプロパティ]パレットの右下のスパナアイコンをクリックして[サブツール詳細]を開き、[紙質]→[なし]をクリック。「大理石」を選択して[紙質濃度]を100に、[回転角]を103に設定してOK。2 のレイヤーに描いた汚れを部分的に消し、強弱をつけます。そのままだと効果がきついので、レイヤーの合成モードを[覆い焼きカラー]に設定し、不透明度を50%まで下げて調整します。

4 3 の上に新規レイヤーを作成、2 3 と同様の手順で描きます。レイヤーの合成モードを[加算(発光)]に設定し、不透明度を約35%まで下げて調整します。









▲大理石の紙質を設定

02 小さな氷粒を表現する

1 01 4 の上にレイヤー「氷粒」を作成します。[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシを右クリックして[サブツールの複製]で任意のブラシ名を設定。[ツールプロパティ]パレットの右下のスパナアイコンをクリックして[サブツール詳細]を開き、[ブラシ先端]→[素材]をクリック。白紙アイコン[ブラシ先端形状を追加します]から[雪の結晶_リアル1][きらめき大][キラキラ○十字2]を選択してOK。さらに適用方法を[垂直]に設定して[サブツール詳細]パレットを閉じます。

2 1 のブラシを使って、小さな氷の結晶が生じているように、キャンバスの四辺を白色でぐるりと描きます。

1


2


03 淡い雪を表現する

1 02 のレイヤー「氷粒」の上にレイヤー「淡い雪」を作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定します。[エアブラシ]ツールの[にじみスプレー]ブラシを使って、個々に生じた結晶を画面の上下に描き、不透明度を約45%に調整します。

1

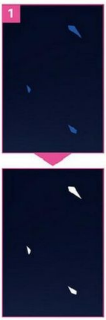


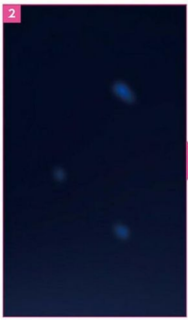

◀これまでのレイヤーを表示した状態

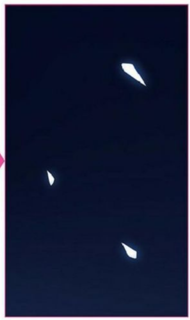
04 鮮明な氷粒を描く

1 03 のレイヤー「淡い雪」の上にレイヤー「鮮明な氷粒」を作成し、[ペン]ツールの[Gペン]ブラシなどでやや大きめの氷の結晶を画面全体に散らすように描きます。色は青(R0、G110、B255)。このレイヤーを複製し、複製したほうのレイヤーを[透明ピクセルをロック]して、Ctrl + A キーで全選択して白色で塗りつぶします。

2 複製元のレイヤー「鮮明な氷粒」を選択して[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]を選択し、[ぼかす範囲]を60程度に設定して適用。レイヤーの合成モードを[ハードライト]に設定します。

1


2




05 きらきらした雪を描く

1 04 1のレイヤー「鮮明な氷粒」の上にレイヤー「きらきらした雪」を作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定。02と同じ手順で、[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシを複製し、ブラシ先端形状に[雪の結晶_リアル1][キラキラ○十字1][キラキラ○十字2][キラキラ○十字3][キラキラ○十字4]を追加。さらに[散布効果]をクリックして[粒子サイズ]を20から100付近で調整しながら現在のレイヤーに描いて雪の輝きを追加します。目安としては、キャンバスの四辺に近い部分や下部ほど粒子サイズを大きく、中心に近い部分は小さく調整するようにしましょう。色は水色(R151、G196、B255)です。

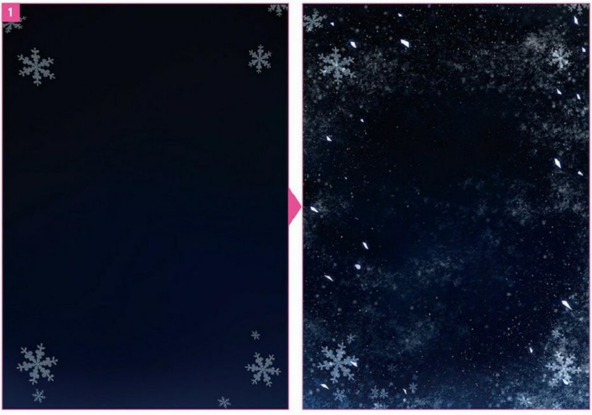






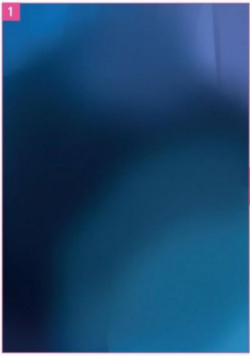
06 雪の結晶を描く

1 05のレイヤー「きらきらした雪」の上にレイヤー「雪の結晶」を作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定。[デコレーション]ツールの[模様]→[雪の結晶]ブラシで、画面の四隅に大きめの雪の結晶を配置します。そのままではかなり存在感が強いので、不透明度を40%に下げて調整します。



07 全体の色合いを調整する

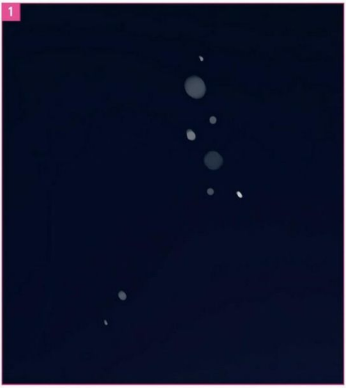
1 06のレイヤー「雪の結晶」の上にレイヤー「色合い調整」を作成、合成モードを［オーバーレイ］に設定。［筆］ツールの［不透明水彩］ブラシなどで青（R0、G153、B255）や紫（R125、G159、B255）、水色（R44、G191、B255）を塗り足して、雪の結晶を色付けします。なお、今回のような幻想的な表現ではこのように色付けするほうが向いていますが、写実的な霜の描写にする場合はやや色を抑えめにしましょう。





08 手描きの雪を描き込む

1 07のレイヤー「色合い調整」の上にレイヤー「手描きの雪」を作成し、［筆］ツールの［水多め］ブラシを使って、白色で雪を追加して全体のバランスを整えたら完成です。



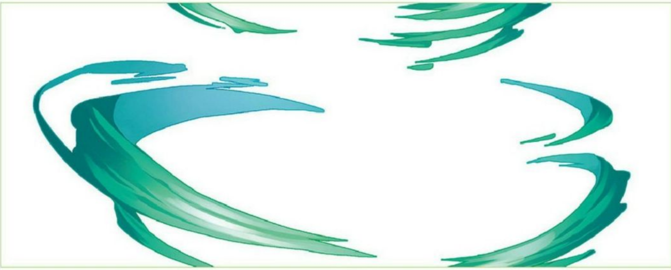


▲完成図

Razor wind

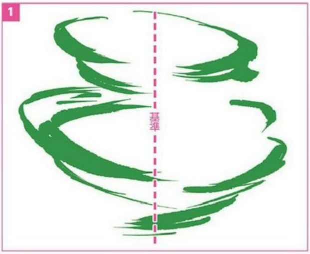
旋風

鋭さを感じさせる激しい風のエフェクト。攻撃表現やファンタジー魔法にも広く応用可能な表現の生み出し方を解説していきます。



01 ラフを描く

1 旋風のラフを描きます。回転するような空気の流れを表現するため、人物など基準となるものの周囲に対し、円状に風の束を配置します。

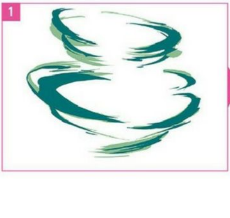


memo 奥側もしっかり描こう

画面手前から奥へと向かう立体感のある形状を描くには、仮に後で人物などを重ねて隠れてしまう部分があったとしても、奥側も省略せずに描くことが重要です。

02 ラフから清書する

1 ラフを描いたレイヤーの上に、新規レイヤーを作成。[ペン]ツールの[Gペン]ブラシを使用して濃い青緑色で清書します。風の束の先端を尖らせてフチを滑らかに描くことで、風の勢い、鋭さを表現できます。清書が終わったらラフを描いたレイヤーは非表示に（あるいは削除）します。





03 明るい部分を塗る

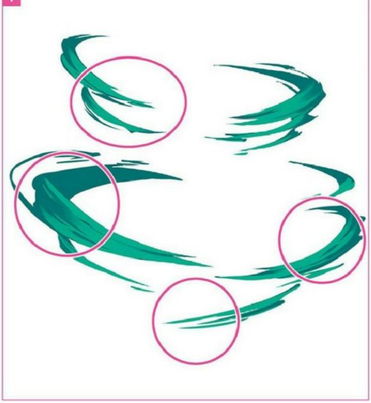
1 02のレイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピング。[水彩]ツールの[不透明水彩]ブラシを使って、画面手前および束の上部に02より光が当たっているように見せるために明るい色で塗ります。明るくなった部分は、軽さや薄さを感じるようになります。

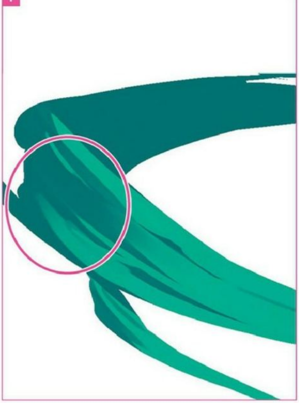
1


1


04 形を整える

1 03のレイヤーをさらに描き込みます。風の束の先端に塗り残しがないように明るい色の部分を伸ばしたり、奥(横)へと続く部分を[色混ぜ]ツールの[ぼかし]ブラシや[指先]ブラシなどでなじませ、全体的に整えます。

1


1


05 奥行きを表現する

1 03のレイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピング。基準より後方（風の束の内面、画像1の赤い部分）を、色相を青に寄せた明るめの色で塗ります。風の束の外面と内面を違う色で表現することで、実体のない風の厚み・立体感がより明確になります。



1



1

06 部分的に明るくして透明感を出す

風の束の先端を明るくして空気らしい透明感を出します。

1 05のレイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、合成モードを[加算(発光)]に設定します。[エアブラシ]ツールの[強め]ブラシで黄色を選択し、画面手前側の、風の束の先端部分を塗って明るくします。そのままでは効果が強いのでレイヤーの不透明度で調整します(ここでは70%)。

2 1のレイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、合成モードを[スクリーン]に設定します。1と同様に[エアブラシ]ツールの[強め]ブラシで、今度は原色の青(R0、G0、B255)を選択し、画面奥側の、風の束の先端部分を塗って明るくします。

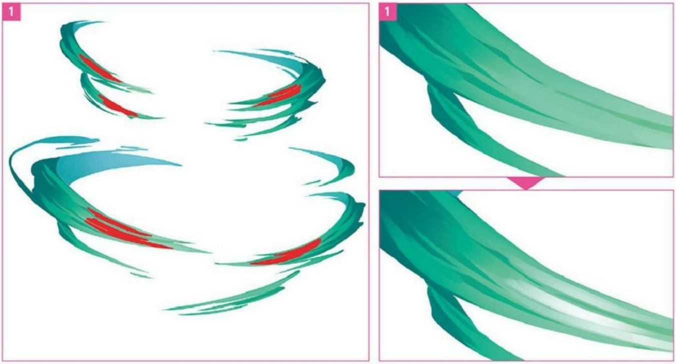




1、2

07 ハイライトを入れる

1 06 2 のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、合成モードを［スクリーン］に設定します。［筆］ツールの［不透明水彩］ブラシを選択し、黄色に設定して、下図の赤い部分にハイライトを描き入れます。ハイライトは、両端を［色混ぜ］ツールの［ぼかし］ブラシや［指先］ブラシなどで伸ばしてなじませます。



08 フチどりして仕上げる

1 02 のレイヤーを選択し、サムネイルを Ctrl を押しながらクリック。選択範囲が表示されたら、［選択範囲］メニューから［選択範囲を拡張］を選択し、3px拡張します。選択範囲を維持したまま 02 のレイヤーの下に新規レイヤーを作成して、紺色（R29、G62、B83）で塗りつぶしてフチを作ります。

2 1 で作ったフチどりのレイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピング。風の束の明るい部分からスポイトで色を取り、奥側と手前側をそれぞれ濃くした色(奥側はR72、G190、B210程度、手前側はR75、G218、B138程度)で塗ってなじませて完成です。





▲完成図

Tornado

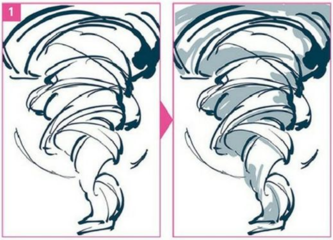
竜巻

地表の砂や埃を巻き込んで可視化するほど発達した荒々しい渦巻く風。本来は目に見えない猛る気流や帯電した雷など、その威力を訴える誇張表現を交えて解説します。



01 竜巻のラフを描く

1 竜巻のラフを描きます。2枚の新規レイヤーを用意し、上のレイヤーには［ペン］ツールの［Gペン］ブラシなどで巻き上がる気流の動きを描きます。下のレイヤーには、竜巻の中心に近い部分や影になる部分を［筆］ツールの［不透明水彩］ブラシなどで塗ります。



02 ラフから清書する

1 01で描いたラフの上に新規レイヤー「竜巻」を作成し、完成をイメージしたシルエットを描きつつ清書します。濃い灰色（ここではR145、G156、B164）で、本体である大きな渦の塊と、周囲に風の強さを強調する「はぐれ気流」を描いて乱れを作ります。

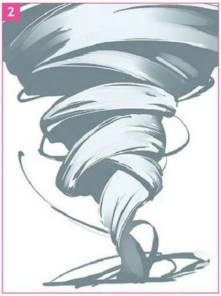


03 明るい部分を塗る

1 02のレイヤー「竜巻」の上に新規レイヤー「ハイライト」を作成してクリッピング。[筆] ツールの [不透明水彩] ブラシで竜巻の表層部分を描きます。色は明るめの灰色です（ここではR240、G247、B253)。

2 1のさらに上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、エッジを立てたい部分を [ペン] ツールの [リアルGペン] ブラシで荒々しさを際立てるように描きます。色は 1 よりも少し白さを増した色を使用します。形が整ったら 1 のレイヤー「ハイライト」と結合します。

1


2


04 影を入れる

1 02のレイヤー「竜巻」の色合いを02 1よりもほんの少しだけ明るい色に変更し、描画色も同じ色に変えます。03で結合したレイヤー「ハイライト」の[透明ピクセルをロック] して、[筆] ツールの[水彩]や[エアブラシ]ツールで表層の左右端と中心・影の部分の色合いをなじませます。

2 03のレイヤー「ハイライト」の上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、合成モードを [乗算] に設定。[エアブラシ] ツールの [柔らか] ブラシを選択し、02 1 で使用した濃い灰色を使い、竜巻本体上部から左右を塗って圧迫感を表現します。

3 2 の上に新規レイヤー「乱れた気流」を作成。[ペン] ツールの [リアルGペン]ブラシで、竜巻の周囲に【旋風】(64ページ) の02と同じ要領で風の束や塵などを追加します。色は 02 や 03 の 1 で使用した色を使い分けます。画面外から竜巻の根本に向かって収束するような風の束などもあると、風の威力がより強く感じられます。

1


2


3


05 フチを作成する

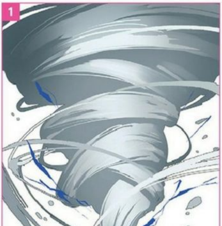
1 02のレイヤー「竜巻」を選択し、Ctrlを押しながらサムネイルをクリック。選択範囲が作成されたら、[選択範囲] メニューから [選択範囲を拡張] を選択。今回は3px拡張します。選択範囲を維持したまま02のレイヤー「竜巻」の下に新規レイヤー「フチ」を作成し、選択範囲を濃い灰色(ここではR78、G83、B87)で塗りつぶします。同様に04 3のレイヤー「乱れた気流」を選択、Ctrlを押しながらサムネイルをクリックして選択範囲を3px拡張し、レイヤー「フチ」に戻って塗りつぶします。これで竜巻本体と乱れた気流のフチができます。





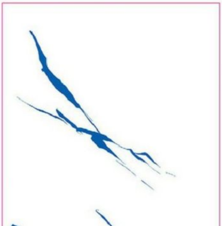
06 雷の効果を加える

1 04 3のレイヤー「乱れた気流」の上に新規レイヤー「帯電」を作成し、[ペン] ツールの [Gペン] ブラシを選択。青色(ここではR0、G0、B255)で竜巻の根元から外側に向かってガラスに入ったヒビのような線を走らせて帯電の閃光を描きます。





▲レイヤー「帯電」のみを表示



▲レイヤー「帯電」の拡大図

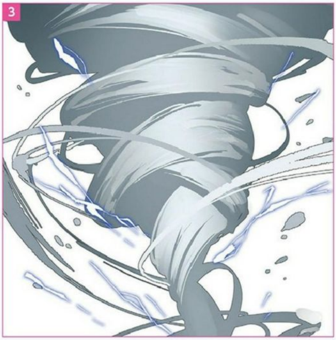
07 エフェクトにぼかしを入れる

1 06のレイヤー「帯電」を複製してレイヤー「帯電 のコピー」を作成します。レイヤー「帯電 のコピー」の［透明ピクセルをロック］して Ctrl ＋ A で全範囲を選択し、白色で塗りつぶします。

2 複製元のレイヤー「帯電」を選択して Ctrl を押しながらサムネイルをクリックし、［選択範囲を拡大］を選択して3px拡大します。選択範囲を青色で塗りつぶします。

3 2のレイヤー「帯電」を、［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。





08 竜巻を仕上げる

最後に色を調整して仕上げます。

1 04 3のレイヤー「乱れた気流」の上に新規レイヤー「色変え」を作成し、合成モードを［オーバーレイ］に設定。Ctrl ＋ A で全範囲を選択し、青で塗りつぶし、不透明度を調整して完成です（ここでは25%）。



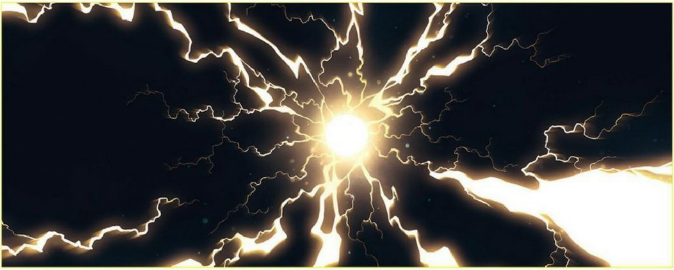


▲完成図

Electrical discharge

放電

中心から周囲に向かって激しく電気が流れ、稲妻が走る現象。稲妻らしさを表現するギザギザの角ばった線の描き方、発光表現、明暗の表現、細部の仕上げ方などを解説します。



01 稲妻のラフを描く

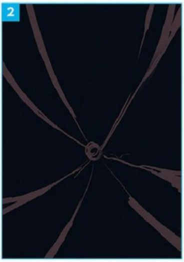
1 レイヤー「背景」を作成し、黒に近い暗い青で塗りつぶします。レイヤー「ラフ」を作成し、[ペン]ツールなどを使って放電の中心となる丸のラフを画面の中央付近に描きます。

2 次に、画面端から放電の中心に向かって、稲妻のラインのラフを何本も描いていきます。

1



2



02 おおまかな稲妻の形を描く

1 レイヤー「白丸」を作成し、ラフを参考にしながら中央に白で丸を描きます。

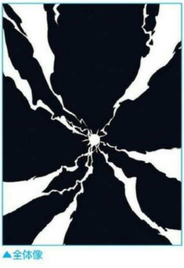
2 レイヤー「稲妻」を作成し、稲妻のラインのラフを参考に、[投げなわ選択]ツールや[ペン]ツールの[Gペン]、[丸ペン]系ブラシを利用しておおまかな稲妻の形を描きます

1



2





▲全体像

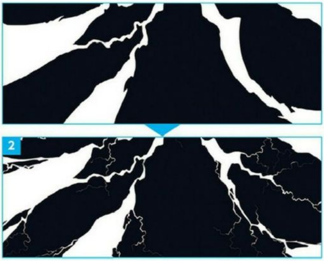
03 稲妻の形を整える

1 ［消しゴム］ツール、［ペン］ツールなどを利用して稲妻の形を整えます。ポイントは「描いた感」が出ないようにすることです。不規則な形状や、太い部分と細い部分のメリハリを意識しましょう。

2 おおまかに描いた太い稲妻を［消しゴム］ツールで削り、稲妻の鋭角な曲がり方を表現します。細い稲妻は、同様の手順かつ弱めの筆圧で、太い稲妻から不規則に飛び出すように描きます。

3 放電の中心には細い稲妻を数多く描き、周囲にバリバリと電気がほとばしっている様子を表現します。



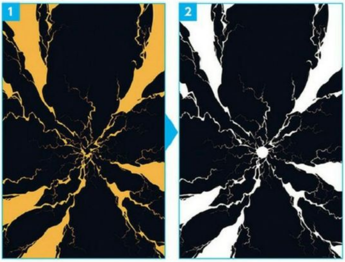




04 発光表現の下地を作る

1 レイヤー「稲妻」を複製し、レイヤー名を「光」にします。［透明ピクセルをロック］にチェックを入れて、好きな色(ここではオレンジ色)で塗りつぶします。

2 塗りつぶしたレイヤー「光」を、レイヤー「稲妻」の下に移動します。「光」の上に新規でレイヤーフォルダーを作成し、合成モードを「通過」に設定します。このレイヤーフォルダーの中に、レイヤー「光」を入れます。



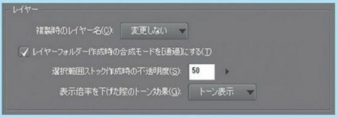
memo レイヤーの合成モード

実際に描く際はキャラクターイラストの上にエフェクトをのせるケースが多いので、レイヤーの合成モードは自分で試してみてその絵ごとに一番合うものを選ぶことをおすすめします。

Tips

初期設定を［通過］にする

［ファイル］メニューから［環境設定］→［レイヤー・コマ］タブで、「レイヤーフォルダー作成時の合成モードを［通過］にする」にチェックするとレイヤーフォルダーの初期設定が［通過］になります。





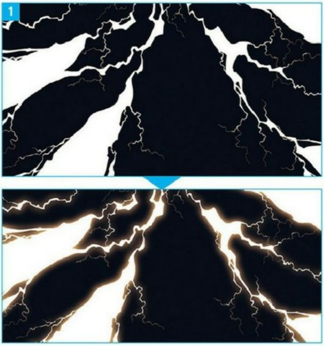
◀2のレイヤー構造

05 稲妻を発光させる

1 レイヤーフォルダー「光」内のレイヤー「光」を複製して、レイヤー名を「光ぼかし」にします。［透明ピクセルをロック］を外し［ガウスぼかし］をかけ、合成モードを［スクリーン］に設定します。

2 レイヤーフォルダー「光」内に、新規レイヤー「中心の光」を合成モード［スクリーン］で作成して、中心部分の丸に［エアブラシ］ツールで色をのせて光らせます。

1



2



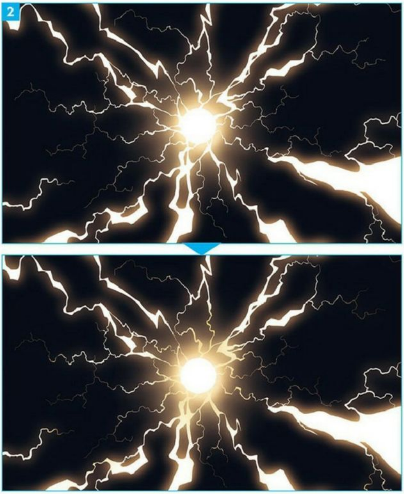
06 立体感を出す

1 レイヤー「光」とレイヤー「稲妻」のそれぞれに、［レイヤー］メニューから［レイヤーマスク］→［選択範囲をマスク］を選択して［レイヤーマスク］を追加します。

2 ［消しゴム］ツールの［軟らかめ］ブラシを使って、［レイヤーマスク］を追加したレイヤー「光」の稲妻の先端や、目立たせたくない部分を軽く消し、立体感を出します。レイヤー「稲妻」も同様に調整します。



2



07 発光している部分を強調する

ここからは細部を仕上げる表現を追加していきます。

1 レイヤー「稲妻」の上に新規レイヤーフォルダーを作成して「エフェクト」と名付けます。このレイヤーフォルダー内にレイヤー「強調」を作成し、合成モードを［覆い焼き（発光）］に設定して、特に強調したい部分に［エアブラシ］ツールで色をのせます（今回はオレンジ）。レイヤーの不透明度は、見た目がギラギラしすぎない程度に調節します。

2 新規レイヤーを作成し、レイヤー名を「光の粒子」にします。合成モードを［覆い焼き（発光）］に設定し、放電の中心部の周りに［ペン］ツールなどで、丸い粒を描いて、光の粒子が舞っているエフェクトを表現します。後述の【粒子】（84ページ）で作成する「粒子ブラシ」を使っても同様の効果が得られます。





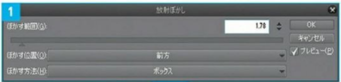




◀1のレイヤー構成

08 放電の勢いを強調する

1 レイヤー「光ぼかし」を複製し、［フィルター］メニューから［ぼかし］→［放射ぼかし］をかけます。×印を放電の中心部に置き、［ぼかす位置］を「前方」に設定すると、中心から全周囲に向かって放射状に光の残像が追加されます。







▲完成図

Electrical charged

帯電

人物や物などが強い電気を帯びている状態。ここでは人物にまとわりつく帯電表現、アタリから造形までの過程、色のつけ方、立体感の出し方、光の表現方法などを解説します。



01 アタリからラフを描く

ここでは人物が電気を帯びていることを想定してアタリを描きます。

1 レイヤー「背景」を作成し、[レイヤー]メニューから[新規レイヤー]→[べた塗り]を選択して暗い黒に近い紺色で塗りつぶします。

2 レイヤー「背景」の上にレイヤー「人物アタリ」と「雷アタリ」を作成し、人物と帯電のアタリを描きます。ここでは人物の左腕が電気の集まる中心点と考え、周囲に電気が渦巻きながら広がるような流れで帯電のアタリを描いています。

3 レイヤー「帯電」を作成し、レイヤー「雷アタリ」を参考に[ペン]ツールを使って白色で帯電のラフを描きます。電気のジグザグな形状は、【放電】(72ページ)の 03 と同じやり方で表現します。

1、2



3



02 電気を細かく描き込む

1 02で作成したレイヤー「帯電」のラフを[消しゴム]ツールの[硬め]ブラシや[ペン]ツールなどを使用して形を整えつつ、細い電気を追加で描き込んでいきます。
人物の顔や体の周囲に、細い電気の光の筋を取り囲むように追加します。それぞれの光の筋に、線に近いほど極端に細い部分をいくつか作ると、電気がパリパリと勢いよく走っている様子が表現できます。



03 色の下地を作る

1 電気に着色するための下地を作ります。レイヤー「帯電」を複製してレイヤー名を「光」にします。レイヤーを管理しやすくするために、レイヤー「帯電」の下に新規レイヤーフォルダー「光」を合成モード[通過]で作成してレイヤー「光」をその中に入れます。

2 レイヤー「光」を選択した状態で、[レイヤー]パレットから[透明ピクセルをロック]のチェックを入れます。薄い赤色など自分が表現したいエフェクトの色で塗りつぶします。表面上の変化はまだほとんどありませんが、このレイヤー「光」が着色の下地になります。





▲薄い赤色で帯電を塗りつぶした状態。色が薄いため、この段階では変化はほとんどない

04 ガウスぼかしをかける

1 04 で作成したレイヤー「光」を複製し、レイヤー名を「光ガウスぼかし」にして[透明ピクセルをロック]のチェックを外します。レイヤー「光ガウスぼかし」の合成モードを[スクリーン]に設定して発光させ、[ガウスぼかし]をかけます。発光具合が弱く感じる場合は、レイヤー「光ガウスぼかし」をさらに複製して結合して光を強くします。





05 レイヤーマスクで下地の色を表示する

1 レイヤー「帯電」に[レイヤー]メニューから[レイヤーマスク]→[選択範囲をマスク]を適用し、レイヤーマスクを作成します。レイヤーマスク上で透明色の[エアブラシ]ツールで電気の先端や細い部分を塗り、03 で下地に作成したレイヤー「光」の色を浮かび上がらせます。





▲ 全体の様子

06 下地の色を薄める

このままでは電気の先端や細い電気の筋などの細い部分も色の主張が強いので下地の色を薄めます。

1 レイヤー「光」に[選択範囲をマスク]でレイヤーマスクを作成。06 と同じ手順で電気の先端部分や電気の光の筋が細くなっている部分を透明色の[エアブラシ]ツールで塗って薄くします。このとき、光の筋が太い部分など光が強い部分まで薄くしてしまわないように注意しましょう。





◀下地の色を薄めた箇所

07 発光効果を全体に加える

1 新規レイヤーフォルダー「エフェクト強化」を作成し、合成モードを[通過]にします。フォルダー内に新規レイヤー「エアブラシ」を作成し、目立たせたい箇所に[エアブラシ]ツールで色を塗ります。不透明度や合成モードは絵によって調整します(ここでは不透明度35%、合成モードは[覆い焼きカラー]に設定しています)。

2 レイヤー「帯電」を複製して「帯電 のコピー」を作成し、不透明度を50%に下げてレイヤーフォルダー「エフェクト強化」の中に入れます。レイヤー「帯電 のコピー」に[フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]を少しかけて、合成モードを[スクリーン]に変えると発光具合が強くなります。





▲完成図

Thunderbolt

落雷

帯電した雲と地上との間に発生する放電現象。雷の表現方法、立体感の付け方、光彩の付け方、仕上げ方などを解説します。

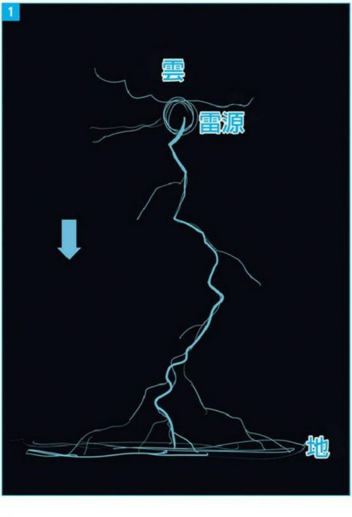


01 ラフを描く

1 レイヤー「背景」を作成して背景を黒色で塗りつぶします。ラフ用のレイヤーを作成して青色の[ペン]ツールなどを使い、発生源となる雲から地面に向かって雷が落ちていく様子をおおまかに描きます。

2 レイヤー「雲」を作成して[筆]ツールの[水彩]系ブラシで雷の発生源を青色で塗り、その周囲を薄めの暗い色で塗って雲を表現します。発生源を明るく描くことで、強い光が雲の合間から漏れているような雰囲気を表現します。

3 レイヤー「メイン」を作成し、1で描いたラフを参考にしながら[ペン]ツールを使って雷の筋を線で描いて形を整えます。





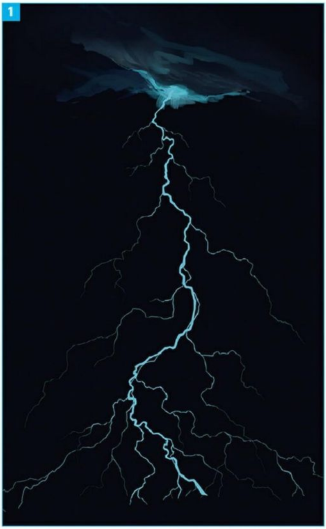


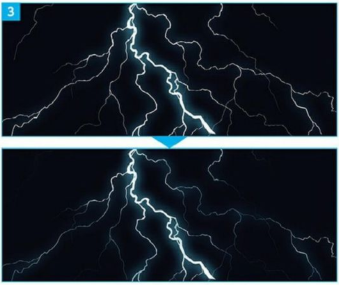
02 雷を描き足して明暗を表現する

1 レイヤー「サブ」を作成します。雷が大きく折れ曲がる位置を目安にして、枝葉のように上から下へ向かって落ちる小さな雷の筋を左右に[ペン]ツールなどで描いて雷の密度を高めます。

2 レイヤー「メイン」と「サブ」を複製して結合し、レイヤー名を「稲妻」にします。レイヤーフォルダー「光」を作成し、レイヤー「稲妻」を収納してレイヤー「メイン」の下に移動させます。レイヤー「稲妻」を複製してレイヤー「稲妻ぼかし」を作ったら[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけ、合成モードを[スクリーン]に設定して雷を発光させます。

3 レイヤー「メイン」と「サブ」を[透明ピクセルをロック]し、色を白色で[塗りつぶし]します。新規レイヤーフォルダー「メイン」を作成し、レイヤー「メイン」と「サブ」を収納し、レイヤーフォルダー「メイン」に[選択範囲をマスク]でレイヤーマスクを設定します。稲妻の先端付近をレイヤーマスク上で透明色の[エアブラシ]ツールを使って薄めます。さらに、レイヤー「稲妻」にもレイヤーマスクをかけ、同じように透明色の[エアブラシ]ツールで先端付近を薄めて雷の明暗を表現します。









▲ 各エフェクトを適用した状態

03 雷の発生源の光を描く

1 レイヤーフォルダー「光」の一番上にレイヤー「根元の光」を作成して[水彩]ブラシを使用して乱雑に水色を置き、中心を白くします。[色混ぜ]ツールの[ぼかし]ブラシや透明色を選択した[エアブラシ]ツールで下の部分を軽く消し、光が漏れているような加筆を行います。



▲ 発生源の光の描き方手順

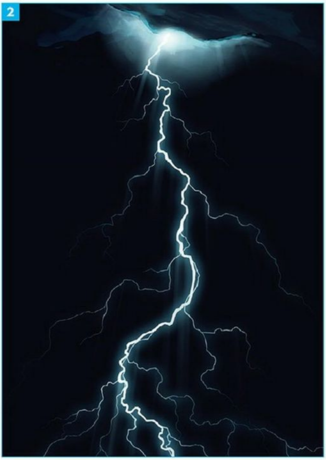


04 放射ぼかしをかける

1 レイヤーフォルダー「光」の一番上にレイヤー「放射光」を作成して、合成モードを[スクリーン]に設定します。レイヤー「放射光」内で水色の点々をレイヤー「メイン」をなぞるように配置し、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]をかけ、放射の向きを下向きに設定します。1枚だと光が弱いため、レイヤー「放射光」を複製し不透明度を50%に下げます。

2 レイヤー「サブ」の不透明度を約65%にして見え方を調整します。





05 全体をやわらかい印象にする

1 レイヤー「メイン」と「サブ」を結合してレイヤー名を「結合」にします。次に、レイヤー「結合」を複製して、レイヤー名を「結合してぼかし」にし、[ガウスぼかし]をかけて輪郭をふんわりさせます。レイヤー「結合」と「結合してぼかし」両方にレイヤーマスクを作成し、透明色の[エアブラシ]ツールでレイヤー「結合」の細かい落雷をやわらかく消し、レイヤー「結合してぼかし」は真ん中の一本筋のぼかし効果を薄く消します。



▲レイヤー構造



memo やわらかい印象にする理由

落雷のエフェクトは背景として置かれることを想定しているため、ぼんやりとやわらかい印象にすることで、人物や他のエフェクトよりも目立たないようにします。

06 光を強調する

1 一番上にレイヤーフォルダー「光強調」を作成し、合成モードを[通過]にします。その中に新規レイヤー「強調」を作成し、雷の発生源やその他の強調したい部分に明るい色を塗り、合成モードは[オーバーレイ]を基本としつつ、自分の好みや絵に合うものを用途に合わせて選ぶようにして完成です。


▲ 完成図

Particle

粒子

星空、魔法、きらめき。画面をキラキラさせたいとき、粒子を使えると表現の幅がグッと広がります。ここでは粒子ブラシの作り方と、自然なきらめきを表現するぼかしや強調を解説します。



01 粒子ブラシを作る

粒子を散布するカスタムブラシ「粒子ブラシ」を作成します。「粒子ブラシ」は本書のサポートサイトでダウンロード可能です。

1 ブラシを作成するため、[ペン]ツールの[Gペン]ブラシを選択して右クリックで複製します(以降「粒子ブラシ」と呼びます)。複製した「粒子ブラシ」を選択し、[ツールプロパティ]の右下にあるスパナのアイコンをクリック。[サブツール詳細]を表示します。

2 [ブラシサイズ]タブを1500に変更します。次に[散布効果]タブを選択し、項目内の[散布効果]をチェック。[粒子サイズ]を35、[粒子密度]を1、[散布傾向]を4に変更します。さらに[散布効果]の[粒子サイズ]のオプション[粒子サイズ影響元設定]を開き、[筆圧]、[ランダム]にチェック。[ランダム]の数値を20に調整します。これで「粒子ブラシ」が完成です。



02 ブラシを調整する

作成したブラシの粒量が多い場合は、粒間の距離を以下のようにして調整します。

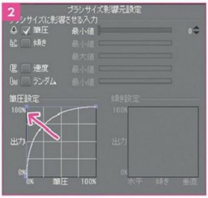
1 [ストローク]タブ：ブラシの先端同士の間隔を空けるため、[間隔]を一番左の「固定」に。真下の間隔の割合バーを65にします。

2 [ブラシサイズ]タブ：[ブラシサイズ]の右のオプションを開き、筆圧にチェックを入れたまま、[筆圧設定]のグラフを左上まで引っ張り、画像のように設定します。

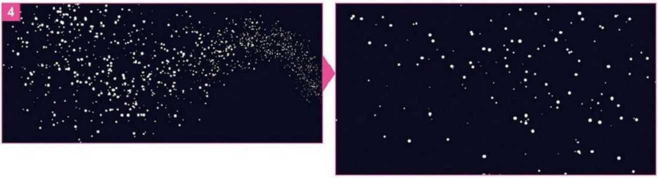
3 [インク]タブ：[不透明度]の右のオプションを開き、[筆圧]にチェックを入れ、[筆圧設定]のグラフを左下の端を引き上げ、画像のように設定します。

4 レイヤー「背景」を作成し、黒色で塗りつぶし、試し描きをして、粒同士の間隔が開いていたら完成です。







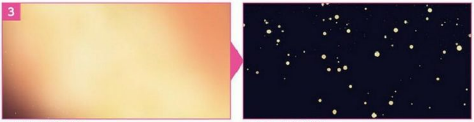


◀粒と粒の間隔が開いた状態

03 粒子を描く

1 新規キャンバスを作成し、粒子が見やすいよう黒く塗りつぶしたレイヤー「背景」を作成します。
2 レイヤー「粒子」を作成して、01 02 で作った「粒子ブラシ」を使って粒子を描きます。筆圧を利用して、たくさん粒子を撒きたいところは強く、目立たせたくない場合は弱く、バランスよく描きます。
3 粒子を彩色します。レイヤー「粒子」の上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、大きめのブラシでおおまかに色を塗ります。ここではピンクと黄色でグラデーションを作り、暖かいイメージにしました。色を塗り終えたらレイヤーを結合します。





▲クリッピング前　▲クリッピング後

memo 好みの色をのせる

粒子の色はクリッピングをかけて塗りつぶせば簡単に変更できるので、描きたいイラストの雰囲気に合った色を探してみましょう。

04 ガウスぼかしをかける

1 レイヤー「粒子」を複製して片方に[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]で任意の数値でぼかしをかけます。
2 合成モードを[加算(発光)]に変更して薄く発光させます。



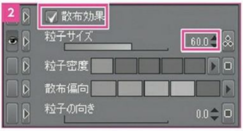
05 アクセントになる粒子を描く

1 現状では粒子が全体的に均一なので、新規レイヤーを作成してアクセントに大きめの粒子を描き込みます。「粒子ブラシ」を選択して[ロック]にチェックを入れ、ブラシへの変更を保存しないようにします。

2 「粒子ブラシ」の[ツールプロパティ]パレットから、[サブツール詳細]を選択します。[サブツール詳細]を開いたら、[散布効果]タブから[粒子サイズ]を60に変更して粒子を大きくします。

3 [ストローク]タブから[間隔]を一番左のアイコン、数値を150にして粒子の間隔を広げます。これでブラシを大粒に調整できたので、レイヤー「粒子2」を上に作成してイラストの目立たせたい部分にポンポンとペン先を置くように大粒の粒子をのせていきます。

1


2


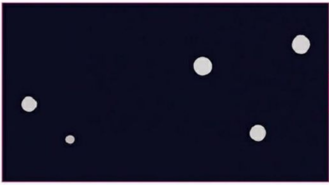
3



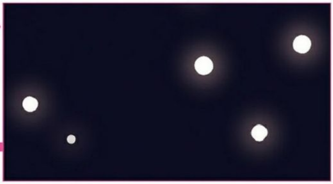

06 アクセントの粒子を発光させる

1 アクセントに加えた 05 の粒子を発光させるため、05 のレイヤー「粒子2」を複製して 04 と同じように[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけます。

2 合成モードを[加算(発光)]にして大粒の粒子の外周をぼんやりと発光させます。



1

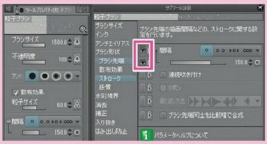



2


Tips

サブツール詳細の表示

[サブツール詳細]で調整するブラシの数値は、項目の横をチェックすることで、[ツールプロパティ]パレットに表示できます。よく使う項目はチェックしておきましょう。



07 全体を薄く発光させる

1 新規レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツールで大粒の周辺に薄いピンクを塗り、さらにブラシサイズを大きくして、目立たせたいところに大きめの色をのせます。

2 色をのせたら、合成モードを[オーバーレイ]に変え、光を画像になじませます。1で塗った箇所がぼんやりと発光して明るくなり、奥行きのある光の表現ができました。


1


2

08 ゴージャスな光を描き加える

1 全体にゴージャス感を出すため、粒子の周辺を薄く発光させます。新規レイヤーを作成して06のアクセントの粒子周辺は [エアブラシ] ツールで濃く塗り、それ以外の粒子の周辺は薄く塗って合成モードを [スクリーン] に、不透明度は約80%にします。

2 新規レイヤーを作成し、ブラシサイズを大きめにした黄色の [エアブラシ] ツールで粒子全体にぼんやりと色をのせます。合成モードは[スクリーン]に、不透明度は約50%にします。

3 さらに新規レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツールで好きな色を置きます。合成モードを[加算(発光)]に変えます。

4 最後に[覆い焼き(発光)]、不透明度55%でレイヤーを作成し、目立たせたい箇所に[エアブラシ]ツールで光彩に深みを出して完成です。


1


2


3、4

memo イラストと組み合わせる

粒子エフェクトをキャラクターイラストと合わせる際は、対象となる絵に色がなじむかを確認し、合成モードを変えるなどして色味を調整するようにします。

Glitter

きらめき

キラキラとした雰囲気を与えたいときに使われる、光のエフェクト。汎用性の高いブラシの設定方法や、設定したブラシを使った表現のコツを解説します。



01 定規ツールで十字を作る

キラキラした十字のきらめきを描くために、カスタムブラシ「きらめきブラシ」を作成します。「きらめきブラシ」は本書のサポートサイトでダウンロード可能です。

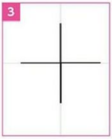
1 [定規] ツールの [定規作成] → [対称定規] を選択し、[ツールプロパティ] パレットで [線の本数] を4、[線対称] [角度の刻み] のチェックを外し、[編集レイヤーに作成] のチェックを入れます。

2 1 の設定でキャンバスに点を打つと、その点を中心に十字の形にガイドが作成されます。

3 ガイドを参考に [直線] ツールで十字に線を引きます。作成したガイドの中央からキーボードの Shift を押し、黒色で線を引きます。始点が中央からずれると形が変わるので注意しましょう。







02 きらめきの形を作る

くっきりとしすぎないように十字の端をぼかしていきます。

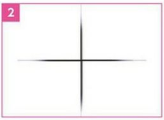
1 十字を引いたレイヤーに、レイヤーマスクを作成し、[消しゴム] ツールを選択、硬さを最低値に変更、[サブツール詳細] パレットを表示し、[補正] から [スナップ可能] にチェックを入れ、端を消してぼかします。

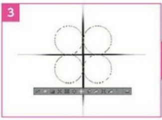
2 [レイヤー] パレットの右上にある [定規の表示範囲を設定] から [同一フォルダー内で表示] を設定し、新規レイヤーを作成します。

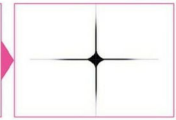
3 [選択範囲] ツールの [楕円選択] で中央から Shift を押しながら斜めに引くと4つの円が作成できます。できない場合、[サブツール詳細] パレットから [スナップ可能] にチェックが入っているかを確認します。[選択範囲] メニューから [選択範囲を反転] を選び、中心部分のみを黒く塗りつぶすと、ダイヤ状に塗りつぶされます。描けたら選択範囲と定規を解除します。

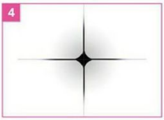
4 さらに新規レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツールで中央を薄く黒色で塗ることで、ぼんやりとした光の表現を出します。









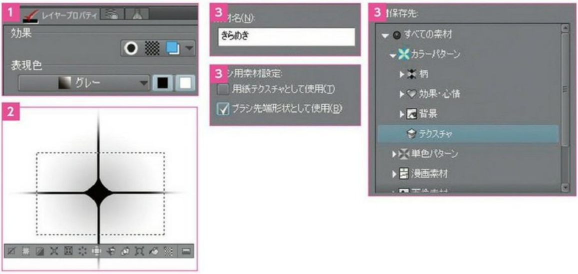


03 ブラシの先端形状を登録する

1 これまでに作ったレイヤーを結合し、結合したレイヤーの[レイヤープロパティ]パレットから[表現色]を[グレー]に変更します。この設定は 2 以降の設定で選択色を反映するために必要になります。

2 [選択範囲]ツールの[長方形選択]で素材部分を選択します。選択した部分をブラシの先端形状として登録します。素材に設定する十字を大きめに設定しておくとサイズの調整が効きやすいので、使い勝手が良くなります。

3 [編集]メニューから[素材登録]→[画像]を選択し、[素材のプロパティ]を表示します。次に素材名を設定します(以下この素材は「きらめき」とします)。[ブラシ先端形状として使用]にチェックを入れ、素材保存先に[カラーパターン]の[テクスチャ]を選択しOKを押します。保存したら選択範囲を解除します。



04 ブラシを作成する

1 03 の素材を使用したカスタムブラシを作成していきます。[ペン]ツールの[Gペン]ブラシを複製し、名前とツールアイコンをわかりやすいものに変更します(以下このブラシは「きらめきブラシ」とします)。

2 作成した「きらめきブラシ」の[サブツール詳細]パレットを開き、[ブラシ形状]→[ブラシ先端]→[素材]を選択し、[ブラシ先端形状の選択]から 03 で作成した「きらめき」を選択します。素材には多くのプリセットが保存されているので、見つからない場合は左上の検索窓から検索しましょう。





▶「きらめきブラシ」で描いた様子

05 複数のきらめきを分散させて描画する

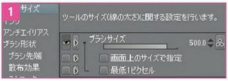
そのままだと 04 の画像のように蛇のような連続した線になってしまうので、散りばめる設定をします。

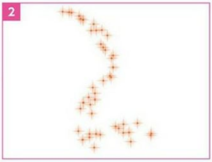
1 04 で作成した「きらめきブラシ」の[サブツール詳細]パレットで、図のように[散布効果]タブの[散布効果]にチェック、[粒子サイズ]を300、[粒子密度]を左から二番目、[散布偏向]を一番左にします。次に[ストローク]タブの[間隔]を一番左、その下の数値を300、[ブラシサイズ]タブの[ブラシサイズ]を500に設定します(キャンバスのサイズによって適切な数値が変わります)。

2 設定したら新規レイヤーを作成して線を引き、自分が使いやすい数値に微調整します。



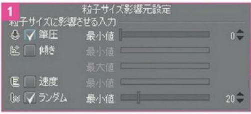


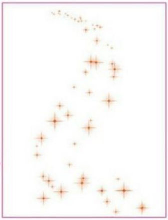




06 きらめきを大小ランダムに描画する

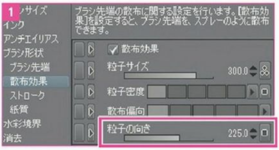
1 [散布効果] タブ→ [粒子サイズ] の数値の右側にあるボタンを押すと、新たに [粒子サイズ影響元設定] というパレットが出てきます。[ランダム] にチェックを入れ、数値を20に設定し、[筆圧] にチェックを入れ、数値を0に設定します。先ほどまで単一だったキラキラの大きさが、ランダムで変わるようになります。

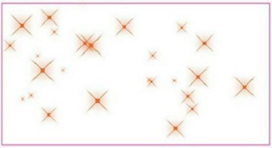




07 きらめきの傾きを調整する

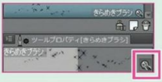
1 [散布効果] の [粒子の向き] を設定することによって、+から×のように、向きの調整ができます。使用用途によって変更しましょう。





memo サブツールロック

[ツールプロパティ] パレットの右にあるボタンを押すと、選択中のペンの右側に同じマークが表示されます。その状態で数値を変更しても、再度選択し直すと、ロックしたときの数値に戻ります。お気に入りの設定がある場合はロックしておきましょう。



08 実際に描いてみる

1 ブラシの基本的な設定を終えたので、実際に描いてみましょう。斜めのものとまっすぐのものが混ざるとチグハグな印象になるため、キラキラの向きは一定にすることをおすすめします。



▲傾きが同じ



▲傾きが別々



09 キラキラ感を増すエフェクトを追加する

1 よりキラキラ感を出すためにエフェクトを重ねがけしていきます。新規レイヤーを作成し、08 で作成したきらめきより大きいサイズを数個描いていきます。配置がランダムなので、描いたあとに［投げなわ選択］ツールなどで位置の調整をしましょう（わかりやすいよう、画像では色を変更しています）。

2 ［サブツール詳細］パレットの項目左にあるチェックボックスに目玉チェックを入れると、［ツールプロパティ］パレットから直接操作ができるようになります。

1



2

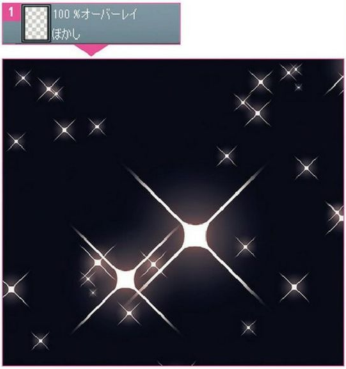


10 フィルターをかけて大きいきらめきを強調する

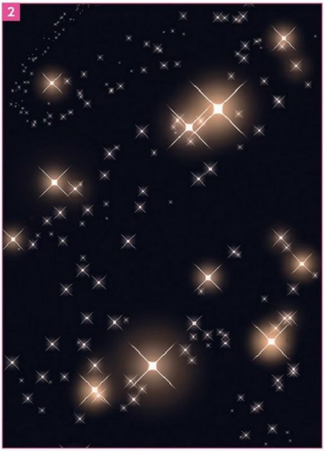
1 レイヤーを複製し、レイヤーが複数ある場合は複製したレイヤー同士を結合します。その後合成モードを［オーバーレイ］へ変更し、［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけます。

2 さらに合成モードを［加算(発光)］もしくは［スクリーン］にした新規レイヤーを作成し、大きなきらめきの上に［エアブラシ］ツールでふんわりと黄色を置きます。それにより大きなきらめきが強調され、メリハリが生まれます。

1



2

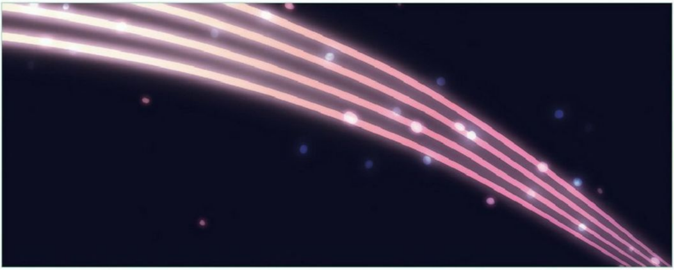


▲完成図

Neon line

ネオンライン

装飾やニュアンスの強調など、アレンジ次第で幅広く使えるネオンラインのエフェクト。シンプルでいて、きらりと存在感のある発光系エフェクトの描き方を解説します。



01 軸となる線を描く

1 レイヤー「べた塗り」を作成し、黒に近い濃紺など光が見やすい色で背景を作ります。新規ベクターレイヤー「ライン」を作成し、そこに[図形]ツールの[連続曲線]で左上から右下へと線を置きます。線の最後にダブルクリックして[連続曲線]を途中で切ります。手ぶれ補正を利用しての手描きでもかまいません。

2 [線修正]ツールの[ベクター線つまみ]を利用して線を整えます。

3 レイヤー「ライン」を複製します。線を上下等間隔に必要な分だけ配置し、複製したレイヤーをベクターレイヤーのまま結合してひとつにまとめ、名前を「ライン結合」にします。ベクターレイヤーは[ラスタライズ]するまで何度でも形を調整することができます。





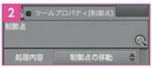
02 線に勢いを出す

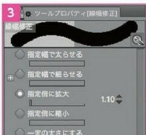
1 01で作成したレイヤー「ライン結合」を[編集]メニューから[変形]→[メッシュ変形]でポイントを動かし、線の右下をすぼめる形にします。

2 [線修正]ツールの[制御点]の[ツールプロパティ]→[処理内容]を[制御点の移動]にします。このツールで点を移動したり、線を単純化したりして整えます。

3 [線修正]ツールの[線幅修正]の[ツールプロパティ]→[指定倍に拡大][指定倍に縮小](数値は拡大：1.10、縮小：0.90)を使用して、画面右下は線を細く、画面左上は線を太くして奥行きを表現します。[メッシュ変形]前に線の太さを調整すると、[メッシュ変形]したときに太さが変わってしまうので注意しましょう。線の位置に違和感が出たら[制御点の移動]を使って補正します。







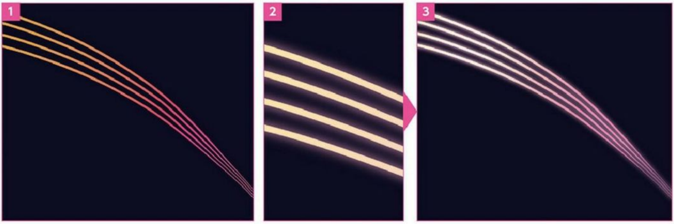


03 発光の効果を出す

1 レイヤー「グラデーション」を作成し、原色に近いオレンジや紫色でグラデーションを作ってレイヤー「ライン結合」にクリッピングします。色合いが問題なければレイヤー「ライン結合」を複製して［レイヤー］メニューから［ラスタライズ］します。

2 ［ラスタライズ］した複製レイヤーに、［編集］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけ、合成モードを［加算(発光)］にします。この手順を踏むことで、線のまわりににじんだような光が表現できます。

3 元のレイヤー「ライン結合」にレイヤーマスクを作成して、右下を薄くします。左上部分など目立たせたいところは、2 で作ったレイヤーを複製。不透明度を約75%、合成モードを［加算（発光）］にします。レイヤーマスクを作成して、目立たせたいところ以外を消します。もしくは新規レイヤーを作成して、濃淡をつけたいところに［エアブラシ］ツールで色をのせ、クリッピングするのもひとつの手です。

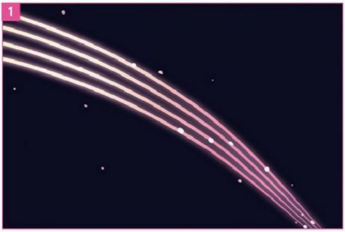


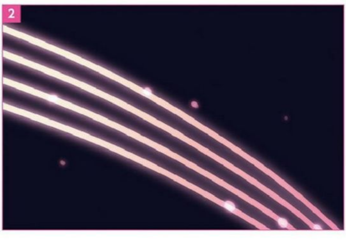
04 光の粒を散りばめる

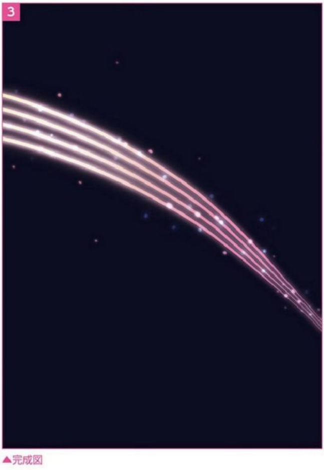
1 レイヤー「粒子」を作成してネオンラインの周囲に［ペン］ツールや［鉛筆］ツールを使い、薄めの色で大小のキラキラした粒子を描きます。

2 1のレイヤーを複製して［ガウスぼかし］をかけ、合成モードを［加算(発光)］にします。このレイヤーにグラデーションをクリッピングします。1のレイヤーは不透明度約40%、合成モードを［スクリーン］にしました。

3 お好みで粒子を増やしたり、03の光らせ方を追加したりして全体を調整したら完成です。







▲完成図

Burst

炸裂

攻撃が当たった瞬間の衝撃を、光を炸裂させて視覚的に表現したエフェクト。漫画素材の効果的な使い方、強弱の付け方、発光表現、エフェクトの設定方法などを解説します。

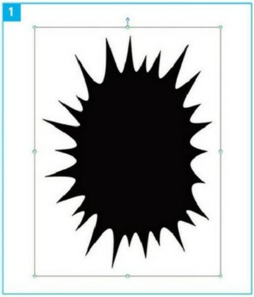


01 漫画素材のフキダシを素材にする

1 [素材]パレットから[漫画素材]→[フキダシ]を選び、[トゲ多_03]と[特殊2]をキャンバスへドラッグします。各フキダシのツールプロパティの[下地の色]と[線の色]を黒色にして右図のようにします。

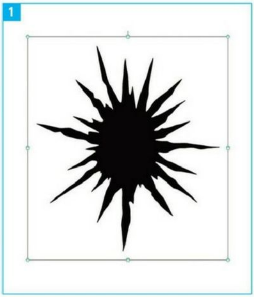


▶[トゲ多_03]



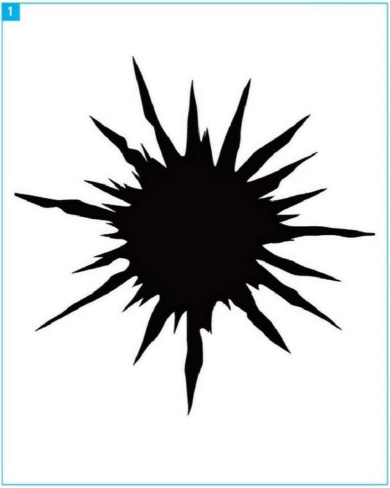


▶[特殊2]



02 大きさや角度を調整する

1 配置したそれぞれのフキダシの大きさや角度を［拡大・縮小・回転］（Ctrl＋T）や［自由変形］（Ctrl＋Shift＋T）で調整します。全体が円に収まるような縦横比を意識します。レイヤーを結合し、レイヤー名を「中心」にします。調整ができたら、レイヤー「中心」を［ラスタライズ］します。

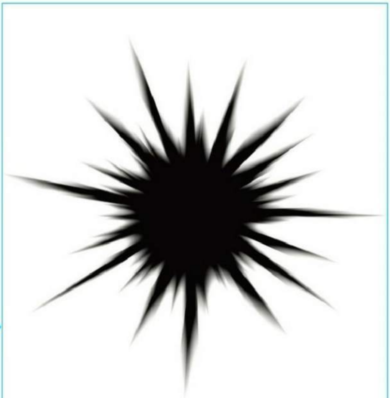


03 放射ぼかしをかける

1 02 で結合したレイヤー「中心」を選んで［フィルター］メニューから［ぼかし］→［放射ぼかし］をかけます。赤い×印をフキダシの中心に移動させてから、ぼかしの度合いを調節します。



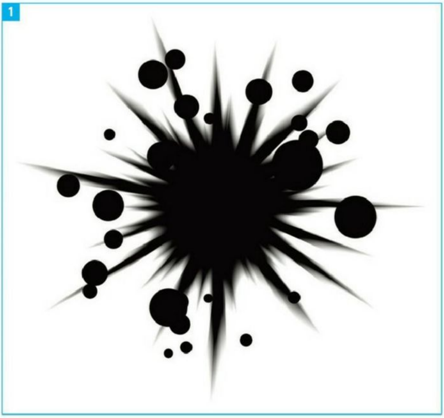




04 丸い粒を描く

1 レイヤー「ツブ」を作成し、[エアブラシ]ツールの[スプレー]ブラシを選び、[粒子密度]を最低にして、[粒子サイズ]が大きなものと小さなものをそれぞれ描きます。ブラシ円を大きくすれば中心に1、2度描画するだけで粒が複数配置されるので、好みの配置になるように描いていきます。



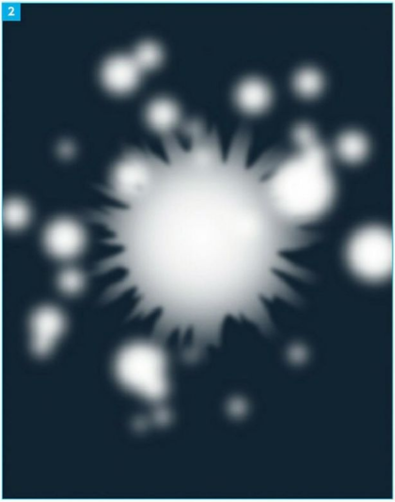


05 形を整える

1 04で作成したレイヤー「ツブ」に[ガウスぼかし]を2～3回かけて複製し、レイヤー名を「ツブ 色」にします。

2 03で作成した中心部のレイヤーを複製してレイヤー名を「中心 色」にします。一番下に新規レイヤー「背景」を作成し、黒色で塗りつぶします。レイヤー「背景」以外のレイヤーをすべて[編集]メニューから[色調補正]→[階調の反転]で黒色から白色に変換します。レイヤー「中心」に[レイヤー]メニューから[レイヤーマスク]→[選択範囲外をマスク]でレイヤーマスクを作成し、レイヤーマスクの中心からトゲがはじまるくらいまでの範囲を[エアブラシ]ツールなどで中心から外へ向かって塗って表示させます。

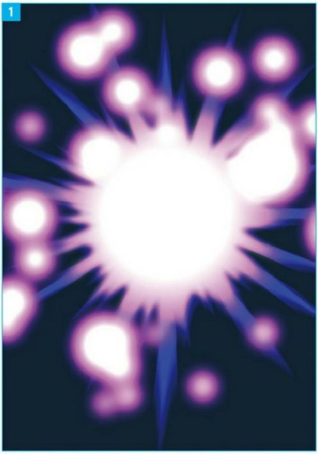




06 色をつける

1 05で作成したレイヤー「ツブ 色」と「中心 色」の合成モードを[覆い焼きカラー]にして[レイヤー]パレット上にある[透明ピクセルをロック]をチェックし、好みの色で塗りつぶします。ここでは紫系の色で塗って発光させています。

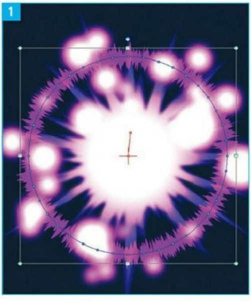


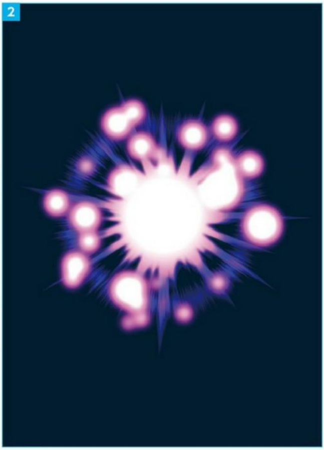


07 衝撃波を追加する

1 表現をさらに誇張するために衝撃波を追加します。[図形]ツールの[集中線]→[破裂]で、レイヤー「中心」の中心部と位置が同じになるように描きます。

2 01で作った衝撃波の図形のレイヤーを[ラスタライズ]してから、[放射ぼかし]を同じ中心点からかけます。衝撃波のギザギザが平坦にならないよう、ところどころ薄く消すなどして強弱をつけて完成です。バリエーションを作りたいときは、01で使うフキダシの種類を変えたり、[操作]ツールで形をアレンジするなど、用途に合わせて変えてみましょう。





▲完成図

Slash

斬撃

剣などで斬りつける際に表現される鋭い攻撃。特殊定規を用いた素材の作成、動きに合わせた変形、立体感の出し方、仕上げ方などを解説します。



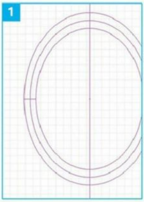
01 同心円定規を使って素材を作る

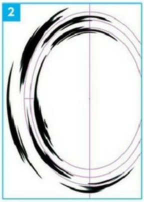
斬撃の元となる素材を複数作成します。

1 ［定規］ツールの［特殊定規］を選択し、［ツールプロパティ］パレットで［同心円］に設定します。ドラッグで大きさを決め、楕円の定規を作成します。

2 ［ペン］ツールの［カブラペン］ブラシや［筆］ツールの［水彩］ブラシなどを使い、定規の線をなぞるように弧を描きます。カーブが急なもの、緩いもの、かすれが強いもの、荒いものなど、さまざまな形状の弧を複数作成します。レイヤーを「斬撃1」「斬撃2」「斬撃3」……とひとつずつ分けて描くとこのあとの工程がスムーズに進みます。



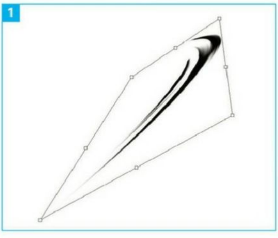




02 動きに合わせて素材を変形する

1 キャラクターが武器を振って斬撃を起こしている様子をイメージして、01 でレイヤーごとに描いた「斬撃」を［自由変形］（Ctrl＋Shift＋T）で変形させながら配置します。

2 画面から見切れるほどの大きな斬撃を画面手前に作るなどして、画面に奥行きと迫力を出します。1 と同じように 01 の素材を複製して変形させて増やします。





03 立体感を出す

1 一番下にレイヤー「背景」を作成して黒色で塗りつぶし、[編集] メニューから[色調補正]→[階調の反転]で各「斬撃」レイヤーの色を白色に変えます。[レイヤーマスク] を使用して立体感が出るように、[消しゴム] ツールの [軟らかめ] ブラシで、エフェクトが重なる部分や、奥のほうを薄く消し、立体感を出します。



Tips

レイヤーマスク

レイヤーに直接手を加えることなく、レイヤーの一部を非表示にできる機能。手を加えたいレイヤーに [レイヤー] メニューから [レイヤーマスク] → [選択範囲をマスク] を選択すればレイヤーマスクが作成されます。たとえば [レイヤー] パレット上でレイヤーマスクを選択し、[消しゴム] ツールで消すと描かれた部分を消すことなく非表示の状態にできます。

04 整形して色を塗る

1 [筆] ツールの [墨] ブラシを使って、全体がなじむように形を整え、筋状のタッチを描き込みます。続けて、[フィルター] メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけます。

2 レイヤー「色」を作成し、1 で描いた筋状のタッチにお好みの色をのせます。仕上げに、合成モードを [覆い焼きカラー] にして完成です。



▲ガウスぼかしをかけた状態

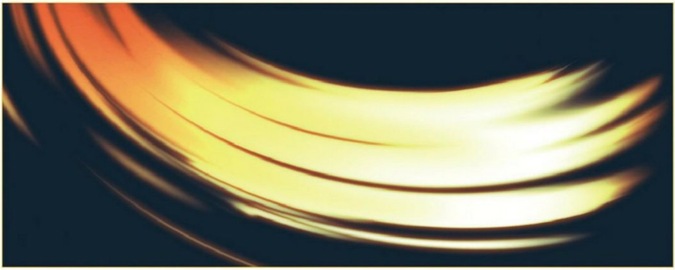


▲完成図

Motion trail

残像

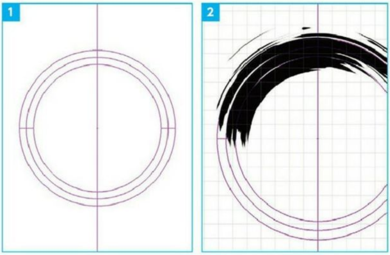
物体が素早く動くことよって軌跡などが連続した映像に見える視覚効果。特殊定規を用いた素材の作成、動きに合わせた変形、立体感の出し方、仕上げ方などを解説します。



01 同心円定規を使って素材を作る

1 [定規] ツールの [特殊定規] → [同心円] を選び、ドラッグして定規を作成します。

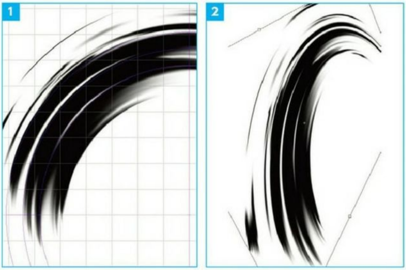
2 新規レイヤー「残像」を作成し、[ペン] ツールの [カブラペン] ブラシや [筆] ツールの [水彩] ブラシなどを使って定規の線をなぞるように太く大きな弧を描きます。[消しゴム] ツールも使い、全体の形を整えていきます。【斬撃】(98ページ) との違いは、こちらは残像をひとつの大きなかたまりとして扱う点です。



02 動きに合わせて素材を変形する

1 [指先] ブラシなどで勢いのある形に整えます。隙間を残す、周囲に細かい線を散らすなど、用途のイメージに合わせてお好みで調整します。

2 ここでは人物が大きな武器を振り下ろしたかのような様子をイメージして、[自由変形] (Ctrl + Shift + T) を使って縦長の形状に整えます。



03 奥行きを表現する

1 レイヤー「背景」を作成して黒で塗りつぶし、[編集] メニューから [色調補正] → [階調の反転] でレイヤー「残像」の色を白色に変えます。レイヤー「残像」に[フィルター]メニューから[ぼかし] →[ガウスぼかし]をかけ、続いて[レイヤー]メニューから[レイヤーマスク] → [選択範囲をマスク] でレイヤーマスクを作成、レイヤー「残像」の上側の端を[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシで軽く消して奥行きを出します。

2 新規レイヤーを作成してレイヤー名を「色」に変えます。合成モードを[覆い焼きカラー]にし、お好みの色を塗ったら完成です。





▶レイヤーマスクで上側を軽く消した状態。見た目は上側が消えているが、実際には薄く色が残っている



▲完成図

Tips

重圧感のある残像を表現する

より重圧感のある残像を作りたいときは、残像の軌跡を帯状に幅広く描き、密度を高くします。色を塗る際は、合成モードを [覆い焼きカラー] にしたレイヤーを作成して奥から手前にかけて色を変えながら塗ると立体感をより強調することができます。





Shock wave

衝撃波

物体が高速で移動した際に、空気の圧力が波として伝わる現象。図形を用いた描画方法、図形の変形方法、ぼかしの設定、効果の付け方などを解説します。



01 図形ツールを使って線を描く

1 レイヤー「背景」を作成し、黒色で塗りつぶします。

2 レイヤー「衝撃波」を作成し、[図形]ツールを使って衝撃波の発生源となる円を白色で描きます。最初から楕円で描画することも可能ですが、真円の状態から変形させたほうが調整しやすいのでおすすめです。

3 [図形]ツールの[流線]→[陰気]を選択して[サブツール詳細]パレットを開き、[描画位置]の項目で[コマ外まで延長]のチェックを外し、[基準位置]を始点に設定します。[ツールプロパティ]パレットで[角度]を−90に設定し、描いた円の半円に沿って曲線を引くと円に沿った流線が一度に描けます。

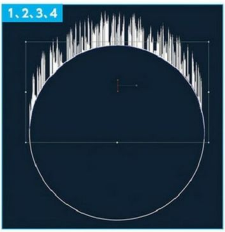
4 [操作]ツールの[オブジェクト]で流線を選択すると、[ツールプロパティ]パレットが表示されます。[ブラシサイズ]や[長さ]で線の大きさや長さを調整し、[線の間隔]と[まとまり]に収納されている[乱れ]にチェックを入れ数値を調整します。さらに[線の間隔]で線の密度を整えます。

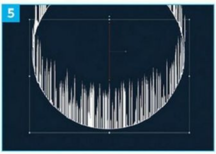
5 円の下半分側にも同様に[図形]ツールの[流線]→[陰気]で描画します。線の長さや量を変えたいときは、[操作]ツールの[オブジェクト]で描画した部分を選択し、[ツールプロパティ]パレット内で数値を調整します。

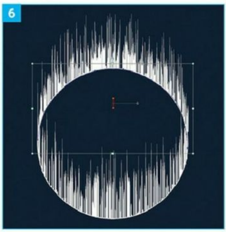
6 作成した流線のレイヤーをそれぞれ複製し、線の細さ・長さを変えて線にばらつきを作ります。バランスよくできたらレイヤー「背景」以外のレイヤーを結合させます。



▶描画した流線の[ツールプロパティ]パレット

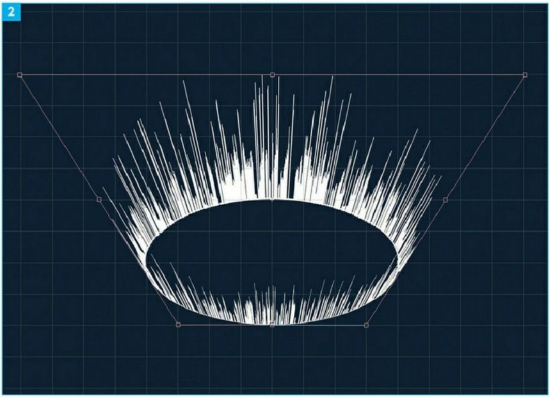






02 自由変形で向きを調整する

1 [表示]メニューから[グリッド]を選択し、グリッド線を表示します。
2 グリッド線をガイドにしながら[自由変形]（Ctrl＋Shift＋T）で衝撃波を上に広がる形にします。

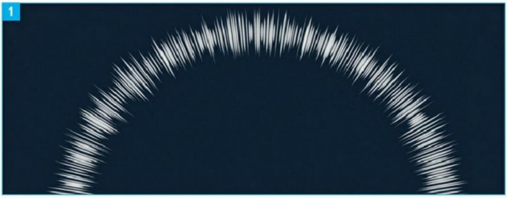


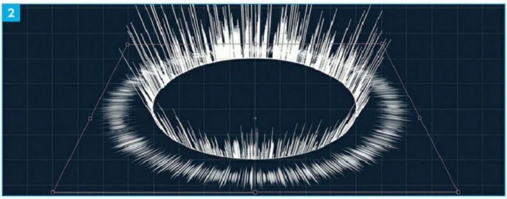
03 外側の衝撃波を描く

1 [図形]ツールの[集中線]→[破裂]を使用して衝撃波の外側の線を描きます。[破裂]の[サブツール詳細]パレットを開き、[描画位置]の項目で、[基準位置]を中点に設定します。[ツールプロパティ]で、[ブラシサイズ]や[長さ]、[線の間隔(距離)]などを画像のように設定します。[線の間隔(距離)]と[長さ]に収納されている[乱れ]にチェックを入れると、バラつきが出て見栄えがよくなります。
2 [ラスタライズ]してから輪郭が内側の衝撃波と形が合うように[自由変形]で変形させます。



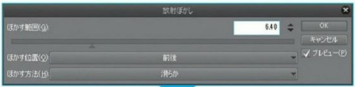
▲[破裂]の[ツールプロパティ]パレット

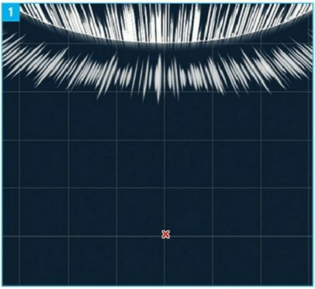


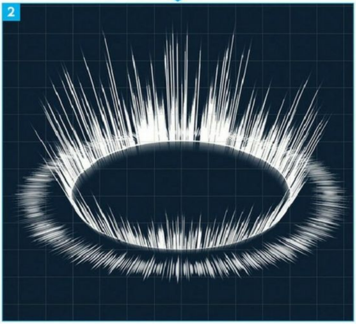


04 放射ぼかしをかける

1 内側の衝撃波を複製し、[フィルター] メニューから [ぼかし] →[放射ぼかし]をかけます。

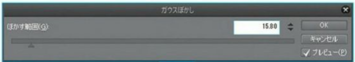


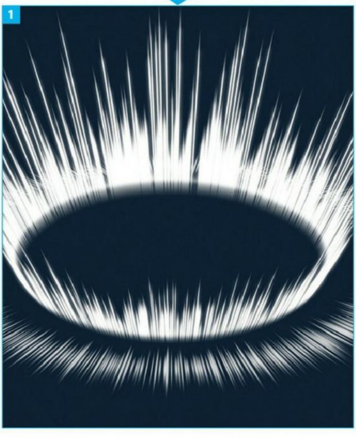




05 ガウスぼかしをかける

1 外側の衝撃波と内側の衝撃波の両方のレイヤーに [フィルター] メニューから [ぼかし] → [ガウスぼかし] をかけます。ぼかす範囲はお好みで調整します。図ではぼかしを確認しやすいようにグリッド線を消しています。



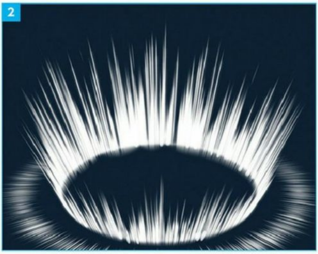


06 全体をレタッチする

1 [色混ぜ] ツールの [指先] ブラシなどを使って線の長さや細さを調整します。内側の衝撃波は [定規] ツールの [特殊定規] → [放射線] を使用すると放射状になぞることができます。支点の位置を 04 の放射ぼかしを配置した×印と同じ位置に設定することで、放射状にブラシが動きます。

2 外側の衝撃波に [レイヤー] メニューから [レイヤーマスク] → [選択範囲をマスク] でレイヤーマスクを作成します。奥に回り込む部分を、レイヤーマスク上から [消しゴム] ツールなどで消し、奥行きを表現します。



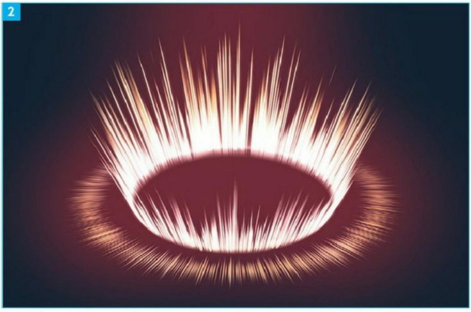


07 色を塗り足す

1 新規レイヤーを作成し、合成モードを [焼き込み (リニア)] にして衝撃波を描いたレイヤーにクリッピングします。[エアブラシ] ツールや [筆] ツールの [水彩] 系ブラシなどを使い、たとえば火属性の攻撃なら赤色にするなどエフェクトをなじませたい人物や武器に合わせて色を塗ります。

2 1の上に合成モードを [加算] にしたレイヤーを作成し、なじませたい色を全体に塗って完成です。





▲完成図

memo 衝撃波の応用

より極端な変形をかければ、槍など刺突する武器で突いたような鋭い衝撃波を作ることもできます。先端部分を塗りつぶし、06 と同じように特殊定規でレタッチして形を整えます。



Magic circle

魔法陣

幾何学的な図形や紋様、文字などを組み合わせて作られる円形の図。特殊定規を使った円の描き方、説得力のある模様の描き方、ファンタジー風の魔法らしい発光表現などを解説します。



01 魔法陣の模様を描く

1 正方形のキャンバスを作成して、画面に平行の線をいくつか描きます。線は端から端までしっかり描くことがポイントです。[定規]ツールの[特殊定規]から[平行線]を選択しドラッグで画面に設定することで平行線しか描けなくすると楽に線が引けます。

2 [テキスト]ツールを使って文字を描きます。ここではフォントは「Symbol」を使っています。長めの文字列を描いて、テキストレイヤーを[ラスタライズ]したあとに[自由変形]（Ctrl＋Shift＋T）で縦長に伸ばして位置を合わせます。縦長にしているのは、次で極座標変換したときに横に伸びるからです。

3 [フィルター]メニューから[変形]→[極座標変換]で[直交座標から極座標]を選ぶと、図1、2を図3のように丸くできます。

4 さらに非対称の円をいくつか入れると魔法陣の1つが完成です。円は[図形]ツールの[楕円]を使うと簡単に描けます。



02 模様の違う魔法陣を複数作る

1 01の作成方法を参考に、3種類の模様を作成します。模様を[極座標変換]すると思わぬパターンが現れることがあります。図では曲線の模様から星型多角形の図形がズレたような魔法陣らしいパターンが生み出されています。いろいろと試してみてください。これまで作成したレイヤー名をそれぞれ「魔法陣1～4」（以後魔法陣）とします。

memo アクセントに入れる文字

今回、文字には特に意味を持たせていません。ランダムに文字を入れるだけでもそれらしくなりますが、ラテン語などで好きな言葉を書いても面白いでしょう。





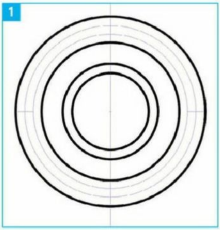


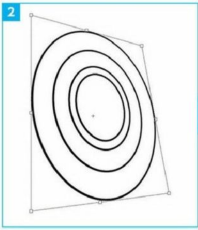
03 構図のアタリを作る

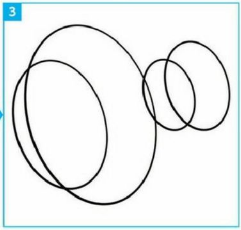
1 新規に長方形のキャンバスを作成します。[定規]ツールの[特殊定規]→[同心円]を使って、円形の定規を作成します。新規レイヤー「アタリ1」～「アタリ4」を作成し、それぞれのレイヤーに定規に沿って[ペン]ツールなどで大きさの違う円を描きます。

2 1で作成した4つのレイヤーを選択し、レイヤーフォルダー「大きさのアタリ」を作成して4つとも収納します。フォルダー「大きさのアタリ」を複製して「位置のアタリ」と名付け、複製元のフォルダー「大きさのアタリ」を非表示にします。フォルダー「位置のアタリ」の中にある4つのレイヤーをまとめて選択し、[自由変形]で斜めを向くように形を変えます。

3 2で変形したアタリの円を、[操作]ツールの[オブジェクト]などでそれぞれ移動させて魔法陣を配置する構図を決めます。







04 魔法陣をアタリに合わせる

1 01 02で作成した4つの「魔法陣」を、03で作成した長方形のキャンバスにコピーします。4つの「魔法陣」のレイヤーをすべて選択し、[編集]メニューから[コピー]を実行、長方形のキャンバスに移動して[編集]メニューから[貼り付け]を実行してコピーします。

2 コピーした4つの「魔法陣」を、次の3、4の作業で位置をわかりやすくするために色をつけます。魔法陣のレイヤーパネルで[透明ピクセルにロック]をチェックし、4つの「魔法陣」を別々の色で塗りつぶします。

3 03で作成したフォルダー「大きさのアタリ」を表示し、4つの「魔法陣」を[拡大・縮小・回転]（Ctrl＋T）でそれぞれのアタリの大きさに調整します。

4 4つの「魔法陣」をすべて選択し、フォルダー「位置のアタリ」を表示して[自由変形]でアタリと同じ向きに見えるよう変形させます。次に[操作]ツールの[オブジェクト]を使用して、4つの魔法陣を「位置のアタリ」の円の位置にそれぞれ合わせます。





05 色味と立体感を出す

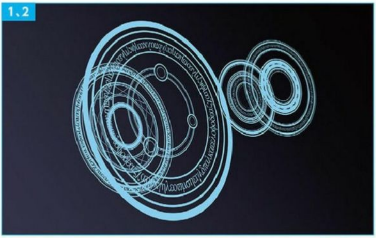
1 新規レイヤー「背景」を一番下に作成して黒色で塗りつぶし、[グラデーション]ツールの[描画色から透明色]で左下から右上に向かって薄く青色のグラデーションをかけて背景を作ります。

2 レイヤーフォルダー「ハードライト」を作成して4つの「魔法陣」をその中に収納し、すべての「魔法陣」を同じ色で塗りつぶします。

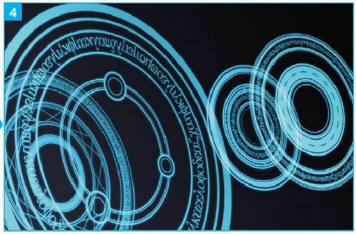
3 レイヤーフォルダー「ハードライト」の合成モードを[通過]にして複製します。複製したレイヤーフォルダーの名を「加算(発光)」にして一度非表示にします。非表示にしたフォルダーは後の 06 で使用します。

4 奥行きを出すために、フォルダー「ハードライト」の4つの「魔法陣」の画面奥側を、[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシでそれぞれ少し消します。

5 レイヤーフォルダー「ハードライト」の中にあるすべてのレイヤーの合成モードを[ハードライト]に変更し、レイヤーフォルダー「ハードライト」を複製してフォルダー名を「ハードライト2」にします。「ハードライト2」の中にあるすべてのレイヤーを選択し、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]で数値を20に設定し、ぼかしをかけます。


1、2


3


4

06 移動ぼかしをかける

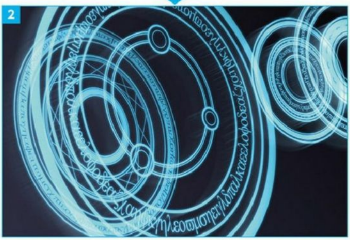
1 05 で非表示にしていたレイヤーフォルダー「加算(発光)」を表示し、中にある4つのレイヤーの合成モードを[加算(発光)]にします。手前にある「魔法陣」から順番に、不透明度を45%、30%、25%、15%に設定します。

2 レイヤーフォルダー「加算(発光)」を複製し、フォルダー名を「移動ぼかし」にします。レイヤーフォルダー「移動ぼかし」の中にあるレイヤーをすべて選択して結合します。結合したレイヤーに[フィルター]メニューから[ぼかし]→[移動ぼかし]をかけます。



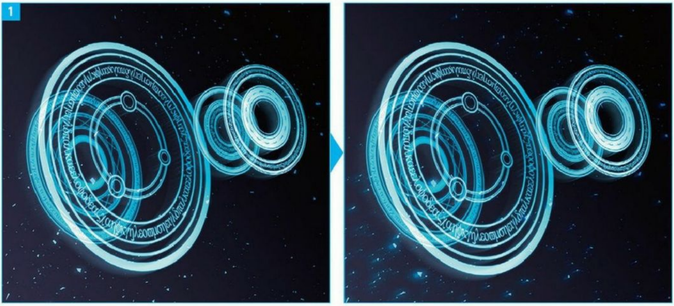
1




2

07 粒子を描いて発光させる

1 レイヤー「光」を一番上に作成し、合成モードを［加算(発光)］にします。［エアブラシ］ツールの［飛沫］ブラシなど不均等な粒を描くブラシを使って、光の粒子を描きます。レイヤー「光」を複製してレイヤー「光」の下に移動させ、レイヤー名を「光ぼかし」にします。レイヤー「光ぼかし」に［フィルター］メニューから［ぼかし］→［移動ぼかし］をかけ、合成モードを［ハードライト］にします。



08 全体にオーバーレイ加工を施す

1 レイヤー「オーバーレイ」を一番上に作成し、合成モードを［オーバーレイ］に設定します。［グラデーション］ツールの［描画色から背景色］で描画色を黄色、背景色を青色に設定し、画面左端から右端に向かって黄色から青色になるグラデーションを作成します。

2 魔法陣の発光具合が弱いと思う場合は、レイヤーフォルダー「加算(発光)」を複製し、色味を調整します。







▲完成図

Ray
放出

一点から四方八方に放出されるまばゆい魔法の光。放射ぼかしや色収差を用いた表現、勢いを感じさせる光の描き方、放出点の表現方法、輝きの強調方法などを解説します。

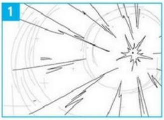


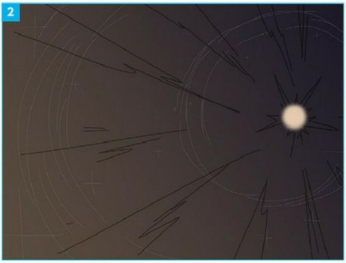
01 ラフと放出点を描く

1 光が放出される中心点を決め、中心点を囲む帯状の輪、中心点から放射状に拡散する勢いのある光線のラフを描きます。

2 レイヤー「背景」を作成し、[グラデーション]ツールの[描画色から背景色]で画面左から右に向かって黄色から黒へ変わるグラデーションを描写して奥行きのある背景を作ります。さらにレイヤー「中心点」を作成し、奥側(ここでは右側)の暗い部分に、中心点となる光を[エアブラシ]ツールの[強め]ブラシを使って白に近い茶色で描き、不透明度を調節します(ここでは35%)。

※本項のレイヤーの合成モードは、以後明記されていない限りすべて[加算(発光)]に設定しています。



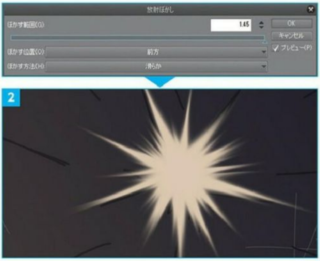


02 放出点を形成する

1 [色混ぜ]ツールの[指先]ブラシでレイヤー「中心点」の丸を放射状に尖らせていきます。

2 [フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]をかけます。

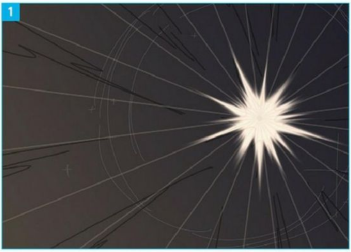


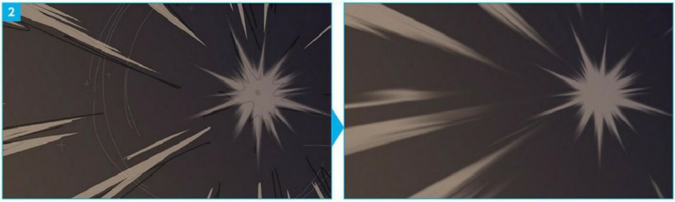


03 放射状に線を引く

1 レイヤー「光線のアタリ」を作成してアタリ線を描きます。[定規]ツールの[対称定規]を使い、放射状のアタリ線を作成します。

2 レイヤー「光線」を作成し、**1** の光線のアタリ線を参考にして[ペン]ツールや[ブラシ]ツールで放射状の光線を描きます。[色混ぜ]ツールの[指先]ブラシや[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシで形を整え、レイヤーの不透明度を約50%にします。描き終えたらアタリ線を削除します。





04 色味を加える

1 レイヤー「中心点」、「光線」の[透明ピクセルをロック]にチェックを入れ、薄い紫色で塗りつぶします。次にレイヤー「光線」を複製して不透明度を約15%に設定。再度同じレイヤーを複製し、次は不透明度を約50%に設定して薄い黄色で塗りつぶします。

2 **1** で作ったレイヤー2種類に[フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]をかけます。さらに、レイヤー「放出点」に[ガウスぼかし]を入れて複製します。複製したレイヤーを[拡大・縮小・回転]（Ctrl＋T）で回転させ、不透明度を約35%にします。







05 細い放射状の線を描く

1 レイヤー「帯」を一番上に作成し、01のラフで描いた帯状の輪に合わせて[エアブラシ]ツールの[スプレー]ブラシなどで点を散らすように描きます。点を描いたレイヤー「帯」に[フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]をかけます。必要に応じて数回行います。







06 色ずれ(色収差)で印象的な効果を加える

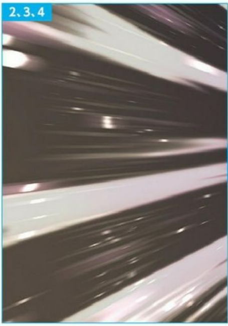
1 レイヤー「粒」を一番上に作成し、[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシで画面全体に虹色に光る粒を描きます。ある程度粒子を描いたらレイヤー「粒」を複製してレイヤー名を「緑」にします。レイヤー「粒」には[放射ぼかし]を強めにかけます。

2 レイヤー「緑」には、[放射ぼかし]を形が残る程度にかけます。次に、レイヤー「緑」を2回複製し、レイヤー名を「赤」「青」にします。

3 2で作成したレイヤーの上にそれぞれ新規レイヤーを作成し、レイヤー名を「赤乗算」「青乗算」「緑乗算」(以後乗算レイヤー)にします。作成したレイヤーをクリッピングし合成モードを[乗算]にします。各「乗算レイヤー」を赤、青、緑で塗りつぶし、それぞれを結合します。

4 レイヤー「赤」を選択し、[操作]ツールのオブジェクトで ↑ を3回ほど押してずらします。同じくレイヤー「青」を選択し、↓ を3回ほど押してずらします。レイヤーをずらすことで、虹色に見える「色収差」の効果が表現できます。









07 虹彩を描く

1 レイヤー「光線2」を作成し、放出点に放射状の線を[ペン]ツールなどで描き、[放射ぼかし]をかけます。新規レイヤーを作成し、合成モードを[比較(暗)]にします。白色で[塗りつぶし]し、放出点に[エアブラシ]ツールの[強め]ブラシなどで放出点からスポイトした色で放出点を塗り、描いた線をなじませます。

2 レイヤー「虹彩」を作成します。[エアブラシ]ツールで白色の輪を描きます。新規レイヤーを作成し、レイヤー「虹彩」にクリッピングします。[エアブラシ]ツールを使って白色の輪を虹色で塗り、合成モードを[スクリーン]にします。


1


2

08 光の輝きを描き込む

1 [デコレーション]ツールの[効果・演出]→[きらめきA]ブラシで輝いている様子を描写し、複製して[放射ぼかし]をかけます。

2 全体像を確認しながら、さらに光を加えます。レイヤー「発光」を作成し、合成モードを[オーバーレイ]にします。不透明度を約33%にして、画面全体を黄色で塗りつぶし、放出点にエアブラシで紫色を塗り加えて完成です。


1


2

▲完成図

Shower of blossom

花びら

イラストを華やかに彩る、風に舞い散る花びらのエフェクト。クリッピングマスクやグラデーション、色調補正などを使って簡単に描く方法を解説します。

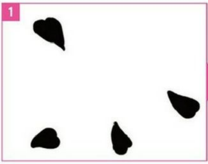


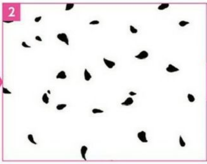
01 花びらを描く

1 さまざまな形の花びらを数多く描くため、単色(ここでは黒色)の太いブラシで花びらのシルエットを描いてあとから色を変えて手間を短縮します。[ペン]ツールの[Gペン]ブラシで花びらを描き、[消しゴム]ツールを併用して形を整えます。

2 花びらは画面手前側のものは大きく描き、画面奥側は小さく描いて遠近感をつけます。レイヤー「大」「中」「小」を作って、花びらのサイズによってそれぞれのレイヤーに描き分けます。

3 花びらの各レイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピング。ピンクで塗りつぶします。これをレイヤー「大」「中」「小」それぞれに適用します。

1


2


3


02 花びらの色を変える

1 花びらの色を調整します。調整したい花びらを[選択範囲]ツールの[長方形選択]や[自動選択]ツールなどで選択し、[編集]メニューから[色調補正]→[色相・彩度・明度]を使って色を調整します。複数の花びらを選択する際は、Shiftキーを押しながら選択しましょう。レイヤー「大」「小」はそれぞれ不透明度を下げて色を薄くします(40%〜70%の間)。調整が終わったら、レイヤー「大」「中」「小」と01 3で作った3つのレイヤーをそれぞれ結合します。

1




Tips

[色調補正]のショートカットキー

色調補正はたびたび実行するので、キーボードのCtrl+Uなど、ショートカットを登録しておくと作業が早くなります。



03 小さな花びらを描き込む

1 02のレイヤーの下に新規レイヤー「微小」を作成して、01の1と同様に[ペン]ツールで微小の花びらを追加します。01のレイヤー「小」で描いたものよりも小さな粒を密集させるように、いくつかの塊を作ります。ぽつりと1つだけ離れた粒もまばらに散らすのもポイントです。

2 1のレイヤー「微小」の上層に新規レイヤーを作成してクリッピング。01の3と同様に色をつけていきます。小さい＝位置が画面奥側なので、空気遠近法のイメージで淡い色を選択します。

3 02と同じ手順で花びらを選択して色を調整します。終わったら1のレイヤーと結合します。



04 花びらにフチをつける

1 02、03の3で作ったそれぞれのレイヤーを選択した状態で、[レイヤープロパティ]パレットから[境界効果]の[フチ]をクリック。[フチの太さ]を1.0に設定し、[フチの色]を濃いピンク(R255、G147、B183)で着色します。
※[レイヤープロパティ]が見つからない場合は、[ウィンドウ]メニューから[レイヤープロパティ]を選択。
※[フチの色]は、描画色を設定した状態でクリックするか、「▶」をクリックして表示される[色の設定]ウィンドウから設定する。

2 02のレイヤーの上層にレイヤー「特大」を作成、レイヤー「大」よりも大きいサイズの花びらを描き、01、02と同じように着色して結合します。02のレイヤーよりも大きい＝画面手前側に存在するので、次の手順でさらに加工を施します。





05 ガウスぼかしをかける

1 04 2 のレイヤー「特大」を選択した状態で、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]を選択します。大きな花びらをぼかしてピンぼけ風に見せることで、02 のレイヤーの花びらがフォーカスされている様子を表現します。



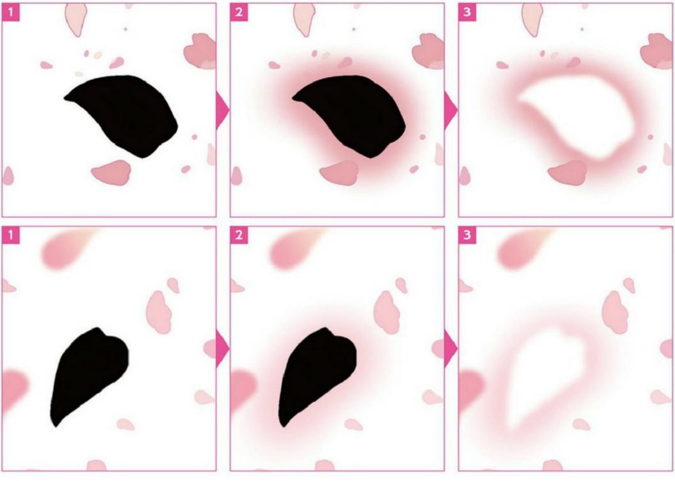


06 光る花びらを描く

1 05 までの実体のある花びらに加えて、光る花びらを描き加えて画面にアクセントをつけます。05 のレイヤーの上にレイヤー「光る花びら」を作成、花びらを描きます。

2 レイヤー「光る花びら」の下にレイヤー「フチ」を作成し、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシを選択してピンク色(R255、G147、B183)で花びらの周りをフチどりするように塗ります。

3 レイヤー「光る花びら」を選択し、[編集]メニューから[色調補正]→[階調の反転]を選択。黒い花びらが白に変わります。さらに[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]を選択してフチをなじませます。



07 背景レイヤーを重ねる

1 06の1のフチどりの色が濃いと存在感が強すぎるので、[編集]メニューから[色調補正]→[色調・彩度・明度]とレイヤーの不透明度で調整します。最終的に色はR243、G168、B176程度、不透明度は約50%に修正しました。

2 レイヤー「背景」の上に新規レイヤーを４枚作成し、[グラデーション]ツールで色をつけます。単色だとのっぺりとした印象になるので、複数の色を重ねます。まずは真ん中の広い範囲に標準的なピンク色のグラデーション(レイヤー「中段」)をかけ、画面上部のレイヤー「上段1」「上段2」には白色、黄色で、レイヤー「下段」は濃いピンク色でそれぞれグラデーションを作ります。



◀背景のレイヤー構成

1



2



08 全体を調整する

1 全体のバランスを見て、足りないと思う部分に花びらを足します。最後に[トーンカーブ]、[グラデーションマップ]で全体の色味や明るさを調整して完成です。



▲完成図

Falling feather

羽根

翼を広げた際などに舞い散る羽根の表現。シルエットの描き方、画面の作り方、発光表現、きらめきの出し方などを解説します。



01 シルエットを作る

1 レイヤー「羽根」を作成し、[ペン]ツールの[Gペン]ブラシと[消しゴム]ツールを使って主線のない羽根のシルエットを描きます。このレイヤー「羽根」は後の工程で羽根を複製する際の素材になります。

2 ブラシサイズを細くした[消しゴム]ツールで消して羽根の隙間や中央のラインを表現します。

3 レイヤー「背景」を作成し、画面の下から上にかけて青と黒のグラデーションで塗ります。

4 レイヤー「羽根」の[レイヤー]パレットの[透明ピクセルをロック]にチェックを入れ、羽根を白色で塗りつぶして色を変えます。







02 羽根を散らす

1 レイヤー「羽根_中サイズ」を作成し、レイヤー「羽根」に描いた羽根をコピーして［拡大・縮小・回転］（Ctrl＋T）や[自由変形]（Ctrl＋Shift＋T）を使い、図の「A」、「B」、「C」のように角度や形状を変えて配置します。

2 画面手前側の羽根はサイズを大きく、奥側の羽根は小さく配置して遠近感を表現します。



03 羽根を発光させる

1 合成モード[加算(発光)]、不透明度約85%のレイヤー「羽根_小サイズ」を「羽根_中サイズ」の下に作成して、「羽根_中サイズ」よりもはるかに小さい羽根を[ペン]ツールなどで描き、画面の密度を高めます。

2 手前側の羽根に発光表現を加えます。レイヤー「羽根_中サイズ」の下に、合成モードを[加算(発光)]に設定したレイヤー「発光」を作成して不透明度を約45%にします。次に、レイヤー「羽根_中サイズ」の羽根をフチ取るように[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで塗って発光させます。





04 大きな羽根を配置する

1 レイヤー「羽根_大サイズ」を作成し、レイヤー「羽根」の羽根を複製して[拡大・縮小・回転]で二回りほど大きなサイズに拡大し、画面からはみ出す位置に配置します。配置が終わったらCtrl+Aキーですべてを選択し、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]をかけて画面手前の羽根がぼやけている様子を表現します。







05 アクセントに光を加える

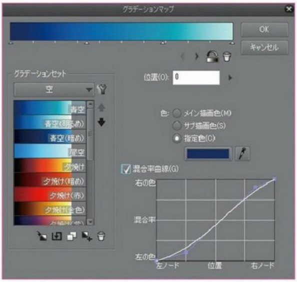
1 画面全体の中で注目してほしい箇所にアクセントとして光を加えます。合成モードを[加算(発光)]に、不透明度を約65%にしたレイヤー「光」を作成し、薄いだいだい色にした[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで注目させたい箇所(ここでは画面中央からやや右上の大きな羽根の根元)を球状に塗ってぼんやりと発光させます。





06 グラデーションマップを適用する

1 グラデーションマップを使って画面全体に青色を足します。[レイヤー]メニューから[新規色調補正レイヤー]→[グラデーションマップ]を選択します。[グラデーションセット]の一覧から[青空]のプリセットを適用します。このままでは羽根も青くなってしまうので、レイヤー［グラデーションマップ]の合成モードを[ソフトライト]に設定し、不透明度を35%にして、画面全体を白と青を基調とした色味に調整しました。





07 羽根を細かく描き込む

1 羽根先にフサフサ感を足します。レイヤー「羽根_中サイズ」の羽根には[鉛筆]ツールを、レイヤー「羽根_大サイズ」の羽根には[水彩]ツールの[濃い水彩]ブラシを使い、内側から外側に向けたストロークでふんわりとした毛を描き足します。

2 羽根先の形を調整します。大きな羽根に[鉛筆]ツールで細い毛を描き足しました。左上の中サイズの毛は、画面全体のアクセントとして[色混ぜ]ツールの[ぼかし]ブラシで少しだけぼかしました。

3 レイヤー「中サイズの羽根」を複製し、複製したレイヤーの羽根を[拡大・縮小・回転]で形を変えながら散らします。隙間には[ペン]ツールで簡単に小さな羽根の形を描き足します。合成モードを[加算(発光)]、不透明度を約55%と薄く発光させて、主張しすぎない程度に画面の密度を高めて遠近感を出します。



08 きらめきの表現を描く

1 レイヤー「きらめき」を作成し、[デコレーション]ツールの[効果・演出]→[ほわ]ブラシを選択し、全体にポンポンと叩くように塗って配置します。次に[デコレーション]ツールの[きらめきC]ブラシを選択し、[ツールプロパティ]パレットで[向き]を315ほどに設定して羽根の周辺に散らします。

2 全体を確認し、色味を調整します。ここでは、05 でアクセントとして描いたレイヤー「光」が目立ちすぎていたので不透明度を30%まで下げました。

3 最後にレイヤー「仕上げ」を一番上に作成し、全体を青色で塗りつぶします。合成モードを[覆い焼き(発光)]に設定し、不透明度を約10%に変え画面全体に青みを加えて完成です。







▲完成図

Galaxy

銀河

宇宙空間を彩る光の天幕と星々の輝き。ガス状星雲による色鮮やかな銀河と無数の星が織りなす天体のイルミネーションを、カスタムブラシと各種合成モードを使用して描く方法を解説します。



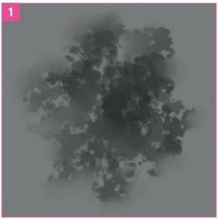
01 カスタムブラシを作成する

銀河のモヤを描くために、カスタムブラシ「銀河ブラシ」を作成します。ここではカスタムブラシの設定のポイントのみを紹介します。「銀河ブラシ」は本書のサポートサイトでダウンロード可能です。

1 銀河の星雲を描くため、300px×300pxの2つの画像を素材として登録します。1つ目は星雲のモヤ部分をイメージして、2つ目は銀河のシルエットをイメージして輪郭のはっきりしたものを選びました。それぞれ［編集］メニューから［素材登録］→［画像］を選択して、［ブラシ先端画像として使用］にチェックを入れて保存します。

2 既存のブラシをベースにしてカスタムブラシを作ります。［ペン］ツールの［Gペン］ブラシを複製して、［ツールプロパティ］パレットの右下のスパナアイコンから［サブツール詳細］を選択して先ほどの素材2つを登録します。

3 ［サブツール詳細］パレットで図のように各種設定をして完成です。







▲［ブラシ先端］タブの設定画面



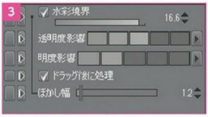
▲［インク］タブの設定画面



▲［アンチエイリアス］タブの設定画面



▲［ブラシ先端］タブの設定画面



▲［水彩境界］タブの設定画面

02 背景の下地とラフを描く

1 背景を作成します。レイヤー「宇宙」を作成し、濃紺で全体を塗りつぶします。

2 レイヤー「宇宙」の上にレイヤーフォルダー「銀河レイヤー」を作成します。その中にレイヤー「銀河」を作成し、01で作成(ダウンロード)した「銀河ブラシ」を使ってグレーで星雲のモヤの濃度や密度を表現します。



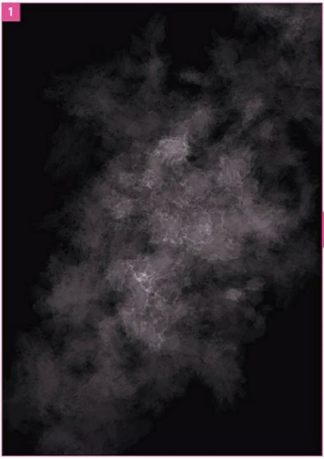
1



2

03 銀河に色をつける

1 レイヤー「銀河」を着色します。このとき[ウィンドウ]メニューから[サブビュー]パレットを表示し、参考にしたい銀河の写真をドラッグして読み込んで、[スポイト]で色を採ると効率的に作業ができます。02の2で作成したレイヤーの[透明ピクセルをロック]し、赤、青、黄、緑、紫などの明るい色を少しずつまばらに使って銀河に色をつけます。



1

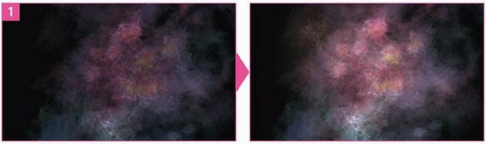


◀まばらに色合いを変えていくのがポイント

04 銀河を発光させる

1 レイヤー「銀河」の上に合成モードを[覆い焼き(発光)]にしたレイヤー「銀河の光」を作成し、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで白色を使って銀河の中心部を発光させます。

1 レイヤー「銀河」の下にレイヤー「淡い光」を作成し、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシを使って 03 で銀河にまばらに塗った色をワントーン暗くした色で全体的にふんわりと描きます。



▲[覆い焼き(発光)]前はのっぺりとしたマットな印象

▲明るい色を[覆い焼き(発光)]でのせ、内側から輝く銀河らしさを表現



05 星を散りばめる

1 レイヤーフォルダー「銀河レイヤー」の下にレイヤーフォルダー「星レイヤー」を作成し、その中にレイヤー「星1」を作成します。[エアブラシ]ツールの[トーン削り]ブラシを選択して白色、黄色、赤色などでキャンバス全体に粒子を散らします。

2 1 のレイヤー「星1」を2つ複製して名前をレイヤー「星2」、レイヤー「星3」にします。[拡大・縮小・回転](Ctrl + T)で、レイヤー「星2」を小さく、レイヤー「星3」大きくし、位置や角度を見栄えが良くなるように調整しながら星の遠近感を表現します。







06 星の色を調整する

1 05 の 2 で作成したレイヤーフォルダー「星レイヤー」内の各レイヤーに、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]でぼかしをかけます。ぼかしを強くかけすぎて小さな星が潰れてしまわないように注意しましょう。

2 1 の各レイヤーの[透明ピクセルをロック]し、それぞれの近くにあるモヤの色に合わせた色を[エアブラシ]ツールの[強め]ブラシなどで塗って色をなじませたり強調したりします。





07 銀河の光を描写する

1 レイヤーフォルダー「星レイヤー」の下にレイヤー「星の光」を作成、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで星ごとに任意の色をかすかに塗って、星単体の輝きを表現します。

2 銀河本体の印象が弱く感じる場合は、レイヤーフォルダー「銀河レイヤー」を複製して結合し、合成モードを[覆い焼き（発光）]にして明度を上げます。不透明度が100%だと発光具合が強すぎるので40%ほどに下げて調整します。







08 全体を調整して仕上げる

1 銀河本体を明るくしたので、周囲の星も同じように輝かせます。大きく配置したレイヤー「星3」の星からいくつかを、07の2と同じ工程を踏んで明度を上げ、不透明度を調整します。このとき、すべての星の明度が上がるとキャンバス全体がギラギラしすぎるので、全体のバランスを見ながら適宜[消しゴム]ツールで一部を消すなどして調整します。

2 06の2で設定したレイヤーフォルダー「星」の各レイヤーの[透明ピクセルをロック]を解除して、いくつかの星の周りを[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで塗って輝きを追加して完成です。





Tips

レイヤーフォルダを使う理由

レイヤーフォルダーを分けたほうがいい理由は、[覆い焼き（発光）]などの効果は下にある全てのレイヤーの色に影響するからです。銀河レイヤーをまとめて結合すると、不用意に変色してしまいます。



▲完成図

Starry sky

星空

無数の星が燦然と輝く夜空。色彩豊かな星空を、ここでは覆い焼きやクリッピング、ガウスぼかしなどで表現するテクニックを紹介します。



01 背景を描く

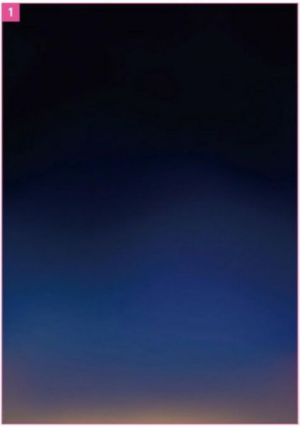
1 背景となるレイヤー「空」レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツールの [柔らか] ブラシで、上をほぼ黒の濃い色、下方を青色、一番下を黄色になるようにグラデーション状に塗ります。

2 レイヤー「銀河」を作成し、【銀河】（122ページ）の 01 02 で作成した「銀河ブラシ」を使用して、星空の中心となる銀河星雲を描いていきます。

3 銀河の形を削って調整するために、「銀河ブラシ」の設定を変えて [消しゴム] として使えるようにします。「銀河ブラシ」を複製し、[サブツール詳細]の[インク]→[下地混色]のチェックを外し、[合成モード]を[通常]から[消去]へ変更します。このままでは見た目がわかりにくいので、【サブツール】そのものを右クリックして[サブツールの設定]を表示し、[ツールアイコン]を[消しゴム]に変更、ブラシ名も「銀河2」にします。

4 銀河の端、中央部などを薄く消して、銀河の形状を整えます。

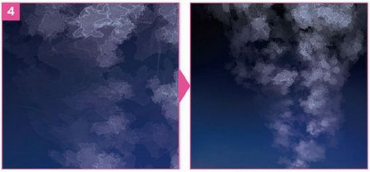
1



3



4

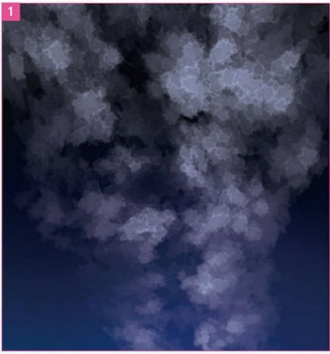


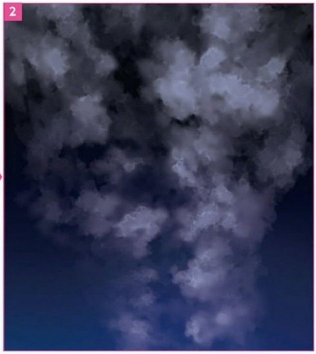
▲ [消しゴム] 設定にした「銀河ブラシ」で消すことで奥行きが生まれる

02 ぼかしをかける

1 レイヤー「銀河」を背景となじませるためにぼかします。[フィルター] メニューから [ぼかし] → [ガウスぼかし] を選択し、全体の輪郭をぼかします。

2 ブラシ跡を滑らかにするために、[色混ぜ] ツールの [ぼかし]、[色混ぜ] を使います。





◀[ぼかし]をかけることでブラシっぽさがなくなり、写実的な印象になる





03 銀河に色をつける

1 銀河に色をつけていきます。レイヤー「銀河」を [透明ピクセルをロック] し、[エアブラシ] ツールの [柔らか] ブラシでグラデーションをつけます。真ん中を黄色、周辺を青色、アクセントに桃色などを淡く塗りました。

2 光を表現するために、レイヤー「銀河」の上に [覆い焼き (発光)] モードのレイヤー「光」を作成。次にクリッピングを行い、[エアブラシ] ツールの [柔らか] ブラシでふんわりと光をのせていきます。

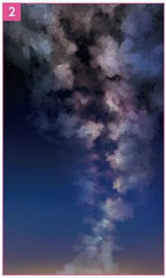


▲1のレイヤー構造





▲2のレイヤー構造



04 夜空を発光させ、星を散りばめる

1 レイヤー「銀河」の下に新規レイヤーを作成します。[エアブラシ]の[柔らか]で、うっすらと「銀河」の後ろを覆うように明るい色で塗り、淡い光を表現します。

2 【銀河】の 05（124ページ）を参考に星を描きます。ピンク色や青色など、色とりどりの星を描いていきます。



▲2のレイヤー構造



05 全体を鮮やかに仕上げていく

1 星のきらめき感を高めるため、[デコレーション]ツールの[効果・演出]→[きらめきC]ブラシを画面のところどころに置いていきます。

2 全体を鮮やかにするために、レイヤー「銀河」を複製してレイヤー名を「銀河のコピー」にし、合成モードを[覆い焼き(発光)]にします。濃すぎる場合はレイヤーの不透明度を下げて対応します(ここでは32%)。



▲1のブラシ





06 全体を発光させる

1 銀河全体を光らせていきます。05で作成したレイヤー「銀河のコピー」の上に、合成モード[覆い焼き(発光)]にしたレイヤー「光」を作成し、クリッピングしてふんわりと背景と同系色をのせて光らせます。同じように合成モード[覆い焼き(発光)]のレイヤー「光2」を作成し、こちらはクリッピングせず、「銀河ブラシ」で空の中心にポンポンと発光する銀河の表現を置いていきます。

2 星空の雰囲気を強調するため、ここではイラストの下部に黒色で凹凸とした山の影を背景として描き込んでいます。

3 [デコレーション]ツールの[きらめきC]ブラシの十字光をほんわりと光らせます。レイヤーを新規作成して十字光を描き、その上に合成モード[覆い焼き(発光)]のレイヤーを作成して[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシでふんわりと光をのせます。







07 光を追加して仕上げる

1 星の光に対してレイヤー「銀河」の色合いが強い場合は、レイヤー「銀河」の不透明度を下げて星が目立つように調整します。

2 十字光がすべて同じ向きだと整いすぎた印象を与えるので、いくつかの十字光を選択して[拡大・縮小・回転]（Ctrl＋T）で回転させて傾きをつけます。

3 より写実的な星空にしたい場合は、背景の小さな星のレイヤーを広げて大幅に星を描き足し、[拡大・縮小・回転]で縮小して星の密度を高めます。星は画面上部に密集させ、地上に近い画面下部は密度を少なめにするとリアリティが増します。









▲完成図

Aurora

オーロラ

太陽から放出されたプラズマが地球の磁場に作用して起こる発光現象。透明感やカーテン状に重なるひだの描き方、メッシュ変形を用いた形状の変形方法などを解説します。

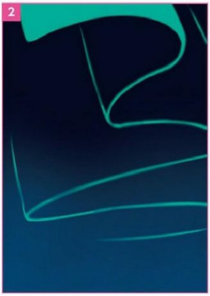


01 背景と線画を描いていく

1 背景にあたるレイヤー「空」を作成し、黒に近い濃紺(R0、G6、B19)で塗りつぶします。さらに［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシを選択し、濃紺(R0、G63、B111)で画面下半分がグラデーション状になるように塗ります。

2 レイヤー「空」の上にレイヤー「オーロラ1」を作成し、［筆］ツールの［不透明水彩］ブラシなどを選択して、緑色（R110、G195、B169）でオーロラのアタリを描きます。オーロラは「光のカーテン」と呼ばれるように、カーテンのひだの形を意識して折り重なる様子を描きます。アタリを描いたら、画面手前側の面も塗っておきます。





02 レイヤーごとにオーロラの面を塗っていく

1 01の2の下に新規レイヤーをオーロラの面を折り返しの分だけ作成します。ここでは、画面手前から順に「オーロラ2」～「オーロラ6」までを作成しました。01の2と同じ緑色で、画面手前側から２番目の表面をレイヤー「オーロラ２」に塗ります。この作業中は、レイヤー「オーロラ１」の不透明度を一時的に下げて塗り残しの判別をしやすくします。

2 続いて同じ緑色でレイヤー「オーロラ３」に、画面手前側から３番目の表面を塗ります。



▲塗っているレイヤーが見やすいよう、他レイヤーの不透明度を一時的に下げている



3 レイヤー「オーロラ1」～「オーロラ3」の塗った部分が表地とすると、まだ塗っていない部分は裏地にあたります。画面の一番手前側の裏地をレイヤー「オーロラ4」に塗っていきます。あとの加工で透けさせた際にレース生地が重なるような印象に見せたいので、ほかのレイヤーの塗りに隠れている部分も塗ります。

4 レイヤー「オーロラ4」と同様に、残りの裏地にあたる部分を「オーロラ5」、「オーロラ6」に描きます。

5 現時点の塗った領域と塗ったレイヤーの位置です。各レイヤーの不透明度は作業しやすくするために下げたものなので、この段階では数値を気にする必要はありません。







03 消しゴムをかけて透明感を出す

1 表地のレイヤー「オーロラ1」～「オーロラ3」の不透明度を100%に戻し、キャンバス上部から下方向にかけて、塗った部分を[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシで薄めます。キャンバス上部は強めに消し、裾にかけては徐々に塗った面を残すように調整します。

2 裏地のレイヤー「オーロラ4」～「オーロラ6」にも同様に[消しゴム]ツールをかけます。面積が広いため、他の面と重なる部分は強めに消して透明に近い状態にし、背景のレイヤー「空」の濃紺がやや透けて見えるくらいの透明感に調整しましょう。









◀重なりが大きなひだは大きく消す

04 色の変化を作る

1 03の2の各レイヤーの[透明ピクセルをロック]し、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシを使って薄くしたグラデーション部分に緑の補色である紫(R185、G100、B224)をうっすらとのせます。別の色が加わることで、鮮やかさが生まれます。





2 各レイヤーの裾の部分は色が濃く残っているので、レイヤーの不透明度で調整します。調整のポイントは、画面手前側のレイヤーは濃く、画面奥側のレイヤーは薄くするように意識します。この作例では「オーロラ1」: 100%、「オーロラ2」: 54%、「オーロラ3」: 59%、「オーロラ4」: 100%、「オーロラ5」: 78%、「オーロラ6」: 28%に設定して全体のバランスを整えました。



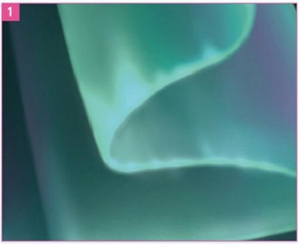


05 光ときらめきを描く

1 レイヤー「オーロラ1」の上にレイヤー「フチ」を作成し、合成モードを[覆い焼き(発光)]に設定します。[エアブラシ]ツールの[強め]ブラシで、まずは01の2と同じ緑色を使ってオーロラの裾をフチどりします。強弱をつけてメリハリを出すために、一部は強めに発光させ、キャンバスの上部に向けて延ばしていくように塗ります。

2 レイヤー「星」を作成し、背景に【銀河】の05 06(124ページ)と同じ手順で星を描いていきます。十字の閃光は[デコレーション]ツールの[きらめきC]ブラシを使い、あまり鮮明になりすぎないよう弱めに描きます。





◀フチをところどころ強めに光らせる



06 オーロラを引き立てる木々を描いて画面を華やかにする

1 オーロラのスケール感を演出するために、比較対象物である木々を描きます。レイヤー「空」の上にレイヤー「木々」を作成し、[ペン]ツールの[Gペン]ブラシを使って、黒色で針葉樹を描きます。

2 1のレイヤー「木々」の下にレイヤー「明るさ」を作成し、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシを選択。青色(R0、G73、B132)でキャンバス底辺付近をやや明るくします。明るすぎるとオーロラの邪魔になるので、オーロラとキャンバスのフチの間の空は濃い青(R14、G40、B67)で塗って引き締めます。

3 1のレイヤー「木々」の上にレイヤー「光」作成し、2と同じ[柔らか]ブラシを使って木々の根本(キャンバス底辺付近)に青色(R0、G73、B132)をうっすらと塗ります。霧、あるいはオーロラの光の照り返しを演出することで、画面を華やかにします。





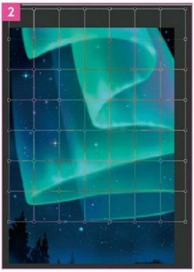


▲木々をぼかし、オーロラに注目させながら距離感を表現

07 オーローラを変形させる

1 オーロラ特有の揺らぎを作ります。オーロラ本体を構成するレイヤー「オーロラ1」～「オーロラ6」を1つに結合して名前を「オーロラ結合」にします。レイヤー「オーロラ結合」を複製し、複製したものをバックアップとして非表示にします。

2 レイヤー「オーロラ結合」を選択して、[編集]メニューから[変形]→[メッシュ変形]を選択。ハンドル（網目の交点や頂点）を操作して、オーロラの形を変形させます。





memo メッシュ変形

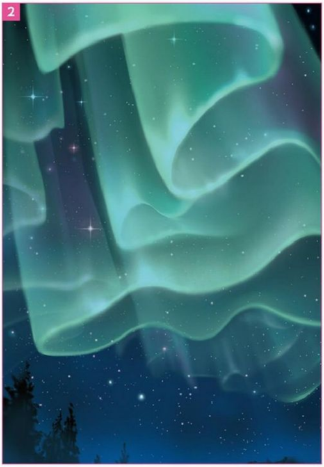
メッシュ変形の格子数はツールプロパティの[横格子点数]と[縦格子点数]の数値を変えることで増やしたり減らしたりできます。また、メッシュ変形すると画像が劣化する場合があるため、元の画像はキチンとバックアップしておきましょう。

08 オーロラを増やして仕上げる

1 07の1のバックアップを複製して再表示し、[編集]メニューから[変形]→[左右反転]させて、07の2と同じ方法で変形させます。レイヤーの位置を動かす際に、もしキャンバス外の部分が見えてしまったときは、[色混ぜ]ツールの[指先]ブラシで違和感がないようになじませましょう。

2 画面のオーロラの量に満足がいくまで1を繰り返します。[消しゴム]ツールをかけたり、不透明度を下げたりして全体を調整して完成です。





▲完成図

Meteor shower

流星群

色鮮やかな尾を引き、夜空を幻想的に彩る流星群。降り注ぐ流星の勢いや、優美な曲線の尾を描く方法を解説します。

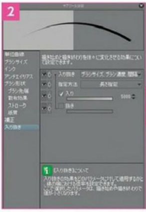


01 星空に流星を描き入れる

1 レイヤー「夜空」を作成し、背景を描きます。キャンバス上部から黒色に近い濃紺（R0、G0、B25程度）→少し明るい紺（R0、G65、B110程度）→グレー（R120、G135、B139程度）とグラデーションさせるように、［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシで塗り重ねます。レイヤー「夜空」の上にレイヤー「星」を作成し、【銀河】の05〜08（124ページ）と同じ手順で星を描きます。

2 ［図形］ツールの［直接描画］→［曲線］を右クリックして、［サブツールの複製］を選択。［ツールプロパティ］パレット右下のスパナアイコンをクリックして［サブツール詳細］パレットを表示します。［入り抜き］タブをクリックして［入り抜き］をクリックし、［ブラシサイズ］［ブラシ濃度］［間隔］［厚さ］にチェックを入れます。その下にある［入り］の数値を5000に設定。さらに［抜き］のチェックを外します。［サブツール詳細］パレットを閉じ、レイヤー「流星」を作成して流星を描きます。







02 流星を加工する

1 ［ペン］ツールでレイヤー「流星」に描いた流星の太い部分を少し膨らませるように描き加えて、［フィルター］メニューから［ぼかし］→［放射ぼかし］でぼかしをかけて印象をやわらかくします。

2 流星の淡い光を表現するために、レイヤー「流星」の下にレイヤー「光」を作成し、［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシで暖色系の色をふわりとのせます。







03 流星を描き込む

1 01と02を繰り返し、大小さまざまな流星を描きます。この手順は、02で作成したレイヤー「流星」とレイヤー「光」を結合して複製し、[編集]メニューから[変形]→[メッシュ変形]を使って変化をつける方法でも可です。

2 主役となる中央のメインの流星に大きな尾を描きます。[曲線]のブラシサイズを太めに設定して尾の流れを描き、[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシを尾の先端方向に向かってかけて、透明感を出します。[透明ピクセルをロック]して、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシを選択、着色します。彗星に近い部分を赤やピンク系統で温度を高めに表現し、尾の後方や弧の外側にかけては紺に近い色で鮮やかにグラデーションさせます。

3 [筆]ツールの[不透明水彩]ブラシを使い、流星の軌跡を追加します。

1


2


3


04 流星のしぶきを描く

1 03の2で描いたメインの流星の上にレイヤー「光の粒」を作成し、[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシを使って、流星の周囲に光の粒を散らします。

2 01のレイヤーを複製し、複製元のレイヤーを選択して[フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]を選択。[ぼかす範囲]を1.15、[ぼかす位置]を[前方]、[ぼかす方法]を[滑らか]に設定します。

3 右上に向かって軌跡が流れるよう[放射ぼかし]の起点になる×マークを流星の頭へ移動させ、確定します。

1


3


▲×印の位置を移動させることで、印を起点に画像がぼける

2


05 流星を淡く発光させせる

1 04の1と2のレイヤー「光の粒」らを結合し、[透明ピクセルをロック]にチェックを入れて着色します。[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシを使い、色は尾の色に準拠して、なじませつつ埋もれないように明るさを保たせましょう。



06 全体の光彩を調整して仕上げる

1 05のレイヤー「光の粒」の上にレイヤー「発光」を作成し、合成モードを[覆い焼き(発光)]に設定します。[エアブラシ]ツールの[柔らか] ブラシを使い、橙色やピンク色、青色などを用いて、流星全体をほのかに発光させます。画面全体のバランスをとるために、周囲の流星や星々の中で大きな星をいくつか選んで、同じように光を強めます。流星の角度を再度確認し、気になる場合は [変形] で調整して完成です。



▲背景の星に[覆い焼き(発光)]を加える

memo 支点を定める



今回のようにいくつもの流れ星を描く際は、支点を決めて流れの方向を定めると画面にまとまりが出ます。支点を無視すると、散漫な印象になります。



▲完成図



Part 2

仕上げのエフェクトテクニック

Variations of natural light

朝·夕·夜の差分

特に時間帯を意識せずに描いたイラストを調整して、朝・夕・夜の差分を作成します。時間帯に合わせた光の描き方や、複数のレイヤーを使ったライティングテクニックを紹介します。

エフェクトなし



朝



夕



夜



01 朝 レイヤーを整理して日差しを描く

1 まずは元となるデータを用意します。パーツごとに細かいエフェクトをつけるので、レイヤーフォルダー「背景」「キャラ」「ポット」「葉っぱ」「花びら・光の粒」といった風にいくつかの要素ごとにフォルダーを分けてまとめます。特にイラストの色調を変える予定があるときは、要素でフォルダーを分けておくと個別に調整がしやすくなります。

2 朝の日差しを描きます。レイヤーフォルダー「花びら・光の粒」をいったん非表示にしてレイヤー「日差し」を作成し、[エアブラシ]ツールで窓(右側)があるほうから部屋(左側)に光が落ちるよう斜めに光を描きます。

3 レイヤー「日差し」の合成モードを[ソフトライト]に変更して光を柔らかな印象にします。

1



2



3



02 朝 複数のレイヤーで光の明暗を表現する

1 ［エアブラシ］ツールで光を描いていきます。合成モードが［オーバーレイ］のレイヤー「オレンジの光」と「黄色の光」を作成し、それぞれの色を顔の中心部分を避けつつ人物を囲むように塗ります。小物の色味を変えるために合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作成し、透明感が出るよう水色を塗ります。

2 視点を誘導するために暗い部分を作ります。右上の顔周辺に視点を集めたいので、合成モードを［乗算］にしたレイヤー「足元の影」を作成して［エアブラシ］ツールで左下側の隅を黒色で塗ります。全体的に黄色が強いので、合成モードを［オーバーレイ］にしたレイヤー「青い光」を作成し、画面下側と左側を塗って青色を足します。

3 左上の明度が強く全体から浮いているため、合成モードを［オーバーレイ］にしたレイヤー「なじませ」を作成し、人物の髪からスポイトで紫色を採ってスカートや壁に塗ってなじませます。

1


2




3


03 朝 光の表現を追加する

1 合成モードを［覆い焼き］にしたレイヤーを2つ作成し、両方に［図形］ツールの線を使って斜線を引き、軽くぼかしたものと大きくぼかしたものの2種類を作成します。

2 1 で作った光のエフェクトの不透明度をそれぞれ下げて調整し、薄くします。

3 レイヤー「黄色の粒」を作成し、画面全体に粒を描き込み、陽光がキラキラと光る様子を表現します。

4 仕上げに新規レイヤーを作成して［エアブラシ］ツールで虹色を作り、合成モードを［オーバーレイ］にして窓ガラスに重ねて完成です。

1


1


3


4




▲フォルダー「花びら・光の粒」を表示して完成

01 夕 窓の外を彩色する

朝（138ページ）の完成イラストをベースにして、夕暮れのイラストを作成します。

1 まずは朝で作成したエフェクトをいったん非表示にします。元のデータでパーツ分けしてあるレイヤーフォルダー「背景」から、窓の外の空を塗っているレイヤーを暗めの紫色でベタ塗りします。窓の外に描いてある草木は別レイヤーにして合成モードを［乗算］に設定し、影のように演出します。

2 レイヤーを新規作成し、［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシで、背景全体に黄色とオレンジで作ったグラデーションを合成モード［オーバーレイ］で重ねると、窓の外が夕暮れらしい色合いに近づきます。


1




2

02 夕 紫色で室内や空を塗っていく

1 合成モードを［乗算］に設定した新規レイヤーを作成して画面左の壁を［エアブラシ］ツールなどを使って紫色で塗り、室内も夕暮れの影響で暗くなっている雰囲気を出します。

2 窓の外に紫色で雲を描きます。［筆］ツールの［墨］→［にじみ薄墨］ブラシを使い、窓の外にトントンと色を置くように雲を描いていきます。

3 2の雲を描いたレイヤーの合成モードを［乗算］に変更し、不透明度を29%まで下げ、目立ちすぎないよう調整します。


1


2


3

03 夕 夕暮れの明暗を表現する

1 朝の 02 (139ページ) で作成したレイヤー「足元の影」を表示し、足元を暗くします。

2 夕日の複雑な色味を表現するため、朝の 02 (139ページ) で使用したレイヤー「なじませ」を表示し、髪から[スポイト]ツールでとった紫色で[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシを使って画面下をふんわりと塗ります。

3 室内に反射する夕日を表現します。レイヤーフォルダー「ポット」の上に合成モードを[オーバーレイ]に設定したレイヤーを2つ作成します。[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで、片方のレイヤーでポットの上にふんわりと黄色をのせます。もう一つのレイヤーでは、オレンジ色を使ってキャラの髪を囲うように光を入れ、日に透けてオレンジがかった髪を表現します。





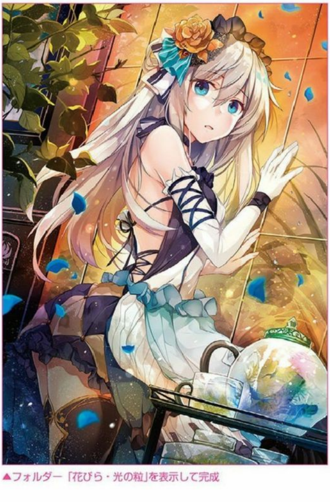




04 夕 差し込む光を使って仕上げる

1 朝の 03 (139ページ) で作成したレイヤーを、最後のアクセントに加えた虹以外すべて表示します。全体を確認し、色味が足りない場合は[エアブラシ]ツールでピンク色などの暖色を髪や服、背景などに部分的に入れて調整して完成です。





▲フォルダー「花びら・光の粒」を表示して完成

01 夜 全体を暗くする

夕の完成イラストをベースにして、夜のイラストを作成します。

1 夕の 01（140ページ）で合成モードを［乗算］に変更した窓の外の木や葉だけを残し、ほかのエフェクトをいったん非表示にします。同じく夕の 01 で塗った窓の外の空を濃い紫色で塗り、色を暗くします。

2 壁の色の明るさを抑えるために、合成モードを［乗算］に設定したレイヤーを作成し、濃い青色で壁やティーポット周辺を塗って明るさを落とします。

3 顔と手元周辺に、［エアブラシ］ツールで水色をふんわりと描き入れて明るくし、夜の暗い色合いを保ちつつ顔周りを見やすくします。







02 夜 夜空と空気感を描く

1 夕の 02（140ページ）で描いた雲を表示します。色を濃くするため、レイヤーの不透明度を約65%に変更します。次に［エアブラシ］ツールの［飛沫］ブラシなど粒子のような見た目のブラシを使い、空に細かい星を描きます。描いた星は［ガウスぼかし］で粒の輪郭を軽くぼかし、画面になじませます。

2 ［ペン］ツールなどで大きな星の粒を描いて［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。ぼかしをかける際は粒の形が残るよう、4くらいの数値でぼかします。次に、合成モードを［覆い焼き（発光）］にしたレイヤーを作成して［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシで星の周辺がぼんやりと光るように塗ります。※参考：【銀河】の 07、08（125ページ）

3 合成モードを［オーバーレイ］にしたレイヤーを作成し、［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシで髪の内側をふんわりと水色で塗り、空気感を出します。次に合成モードを［乗算］にしたレイヤーを作成し、部屋の下半分を半円状に囲むようにして濃い灰色を塗ります。









03 夜 範囲選択で人物に色味を重ねる

1 人物の部分だけ色を暗くします。レイヤーフォルダー「キャラ」を複製して結合し、レイヤー「キャラ ベタ塗り」を作成します。次にキーボードのCtrlを押しながらレイヤーのサムネイルをクリックして［編集］メニューから［塗りつぶし］で選択範囲を群青色で塗りつぶし、合成モードを［乗算］、不透明度を約35%にします。選択範囲はここで解除します。

2 1のレイヤーを右クリックして［レイヤーマスク］→［選択範囲をマスク］を選択し、［消しゴム］ツールの［軟らかめ］ブラシでレイヤーマスクの上半身部分を少し削ります。これにより、上半身が光で浮かび上がったように見えます。

3 人物全体に均一に青味を加えて夜の空気感を演出します。レイヤー「キャラ ベタ塗り」のサムネイルをCtrlを押しながらクリックして範囲選択し、右クリックして［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］で、数値を［レッド］0、［グリーン］20、［ブルー］39に設定して適用します。

1、2



3



04 夜 室内の細部を調整して仕上げる

1 画面左上の葉を青くします。元のイラストデータの葉の上に合成モード［乗算］のレイヤーを新規作成、クリッピングし、青紫色でベタ塗りします。さらにその上にレイヤーを作成してクリッピングし、合成モード［覆い焼き(発光)］で窓際近くの葉を同じ色で塗り、夜の光を受けて葉が青白く光っている様子を表現します。

2 朝の03（139ページ）で作成したレイヤー「ぼかした光」と、レイヤー「大きくぼかした光」を表示します。「ぼかした光」は不透明度を約25%に変更して明るくします。全体を確認し、室内の壁にアクセントで合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作成してピンク色をのせる、合成モード［乗算］のレイヤーを作成して左隅を黒色で塗るなど色合いを調整して完成です。

1









▲フォルダー「花びら・光の粒」を表示して完成

Match tones

色味の調和

近景から遠景までの背景要素と人物の色合いを仕上げによってなじませます。夕方のイラストを使って、線画のなじませ方、グラデーションマップのかけ方、明るさの表現方法、色合いの調整方法などを紹介します。

エフェクトなし



【完成図】全てのエフェクトを加えた状態



01 色味 人物と背景でレイヤーを分けておく

1 ベースとなるイラストは、背景と人物を別のレイヤーフォルダーに分けて作成します。服装や背景の空、柵の花など、イラスト自体の配色も全体的に暖色系の色を使ってはじめにある程度の統一感を持たせておきましょう。



▲レイヤーフォルダーの構成例

1



1



02 色味 線画の線の色を変え、影の効果を加える

1 線画の主線と塗りが浮かないように、人物と背景の線を茶系の色に変更します。線画レイヤーの上にレイヤーを新規作成してクリッピング、指定の色で塗って線を茶色に変えます。線画の色変えは、全体的に青系の絵だったら紺色、緑系の絵であれば緑寄りの茶色など、全体の色に対して彩度と明度が低めの色を使います。

2 逆光で人物に影が落ちている様子を表現します。まず、人物の上に新規レイヤーを作って黄土色でベタ塗りします。次に、人物の輪郭より少し内側までを[消しゴム]ツールで削り、合成モードを[焼き込み(リニア)]に変更して不透明度を20%にします。



▲全体で使われている色を並べて線画の色を決める





03 色味 グラデーションマップをかけて葉を追加する

1 全体の雰囲気が統一するよう色をなじませます。一番上に[レイヤー]メニューから[新規色調補正レイヤー]→[グラデーションマップ]を人物のレイヤーフォルダーの一番上に制作し、[グラデーションセット]の[空]→[夕焼け(金色)]を選択します。合成モードを[ソフトライト]に変更して、不透明度を40%に設定します。

2 【花びら】(114ページ)を参考に舞い散る葉っぱを人物の周りに散りばめます。風が吹いた一瞬を写真に収めたような雰囲気を持たせることで、印象的な画面を演出します。



▲グラデーションマップを適用した状態







04 色味 カラーバランスを整える

1 全体の赤みを抑えるために、一番上に[カラーバランス]の色調補正レイヤーを作成し、青みを足して中和します。
2 新規レイヤーを作成し、人物のレイヤーフォルダーにクリッピングします。合成モードを[覆い焼き(発光)]にして不透明度を約50%にします。明るい色を[筆]ツールなどで人物をフチどるように塗り、逆光を表現します。
3 一番上に新規レイヤーを作成し、合成モードを[覆い焼き(発光)]にします。えんじ色で塗りつぶし、不透明度を10%に下げ、全体の明るさを調整します。



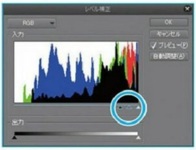






05 色味 人物をレベル補正で明るくする

1 人物のレイヤーフォルダーを複製し、複製したレイヤーフォルダーを結合してクリッピングします。[編集]メニューから[色調補正]→[レベル補正]を選択し、設定値を画像のようにします。
2 [フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]を27の数値でかけます。
3 合成モードを[スクリーン]に変更して不透明度を60%に設定し、人物のレイヤーフォルダーにクリッピングします。明度の高い色が明るくなり、全体的にワントーン明るくなります。



◀[レベル補正]

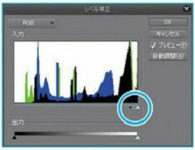






06 色味 背景をレベル補正で明るくする

1 背景も色味 05 と同様の手順で複製したレイヤーフォルダーを結合、[レベル補正]をかけます。
2 不透明度を30%、[ガウスぼかし]の数値は37に設定します。
3 合成モードを[ソフトライト]に設定します。合成モードを[スクリーン]と[ソフトライト]どちらにするかは絵によって使い分けます。[スクリーン]は色が明るくなり、[ソフトライト]は色が濃くなります。



◀レベル補正







07 色味 全体のバランスを調整する

1 新規レイヤーを作成します。合成モードを[ソフトライト]に、不透明度を40%に設定し、[グラデーション]ツールで肌色を画面の上側に塗ります(下図ではわかりやすくするため不透明度を100%で表示しています)。
2 もう1枚新規レイヤーを作成し、合成モードを[焼き込み(リニア)]、不透明度を20%に設定し、[グラデーション]ツールで茶色を画面の下側に塗ります(下図ではわかりやすくするため不透明度を100%で表示しています)。
3 最後に全体の色合いのバランスを再確認して完成です。







▲完成図

Highlight & Soft focus

人物の強調

夜道に立った人物のイラストに光の演出を足して、人物がより目立つように仕上げます。光の輪郭で人物をフチ取りする表現や、やわらかい印象を与えるソフトフォーカスの表現を解説します。

エフェクトなし



【完成図】全てのエフェクトを加えた状態



01 フチ 人物に光の輪郭を付ける

1 人物が描かれているレイヤー「人物」を複製し、レイヤー「人物」の下に移動します。

2 複製したレイヤーを選択し、［レイヤープロパティ］パレットから［境界効果］を選択します。［フチの太さ］を「10.9」（イラストに合わせた好みのサイズ）にします。フチの色には、ほんのりと黄色に光らせるために山吹色を選択します。





02 フチ 光の輪郭を周りとなじませせる

1 フチをつけたレイヤーを右クリックして[ラスタライズ]を選択します。
2 [フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]を選択。ぼかす範囲を60に設定してぼかします。
3 レイヤーの合成モードを[加算(発光)]に変更して人物の周りを光らせます。明るすぎると感じるときは、不透明度を下げるなどして調整します。ここでは58%に下げました。





03 フチ 人物の顔周りを明るくする

1 レイヤー「人物」の上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、[エアブラシ]ツールの[柔らか]ブラシで顔の周りを赤色で塗ります。
2 赤色で塗ったレイヤーの合成モードを[スクリーン]に変更し、不透明度を25%に下げて赤みを調節します。

memo 血色を重ねる

人物の顔周りが暗いと感じたとき、あるいは肌に透明感を与えたいときは、血の色である赤を[スクリーン]などの合成モードのレイヤーで重ねることで、ふんわりとしたあたたかな雰囲気を出すことができます。





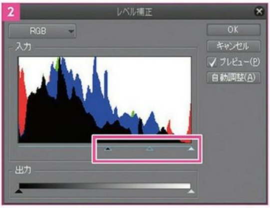


01 軟焦点 ソフトフォーカスを表現する

1 ［レイヤー］メニューから［表示レイヤーのコピーを結合］ですべてのレイヤーを結合したレイヤーを複製し、［編集］メニューから［色調補正］→［レベル補正］を選択します。

2 ［レベル補正］ウィンドウの、［入力］で一番左のスライダーを選択し、図2のように右側にドラッグします。画像が暗くなり、はっきりとした濃い色になります。

3 ［レベル補正］をかけたレイヤーをぼかします。［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］を選択します。ここではぼかす範囲の数値を40に設定しています。







memo ソフトフォーカスとは

写真に使われる用語で、軟焦点とも呼ばれます。甘くピンボケしてにじんだような画面になり、人物や背景をやわらかい印象に仕上げることができます。





02 軟焦点 ぼかし具合をやわらかくする

1 軟焦点 01 で作成したレイヤーの合成モードを[スクリーン]に変更し、不透明度を60%ほどに調整します。画面が明るくなり、ソフトな印象に仕上がります。イラストによっては顔の周辺以外にさらに強いぼかしをかけるなど、ぼかし具合を調節することでまた違った印象に仕上げることができます。

1

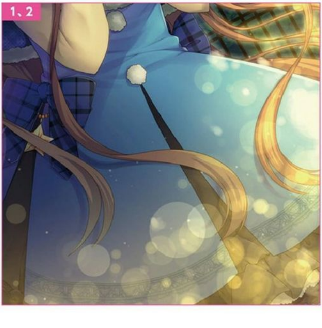


03 軟焦点 色を調和させる

1 手描き、もしくは円状のブラシ先端を登録した[ペン]ツールを使って、キラキラと金色に輝くエフェクトを追加します。

2 追加したエフェクトが画像全体となじむように、色を調整します。最も上に新規レイヤーを配置し、合成モードを[ビビッドライト]に変更します。黄土色で塗りつぶし、レイヤーの不透明度を12%まで下げると、色合いが溶け合います。

1、2





▲完成図

Light filtering

木漏れ日の演出

森の中を描いたイラストに光の演出を多数追加して、ファンタジー風の幻想的な雰囲気に仕上げます。木々の影の表現、チンダル現象、自然の空気感の作り方などを紹介します。

エフェクトなし



【完成図】全てのエフェクトを加えた状態



01 光と影 人物、背景、草木でレイヤーフォルダーを分ける

1 個別にエフェクトを加えるために、人物、背景、草木の要素ごとにレイヤーフォルダーに分けてイラストを作成します。草木は人物が座る箇所と、画面右上の葉の2種類に分けています。



▲草木



▲人物が座る箇所の草木

1



▲人物

1



▲背景

02 光と影 木々の影を人物に落とす

1 人物と影の塗りを同時に進めるため、はじめに合成モードを[乗算]にしたレイヤーを作成して人物に影を落とします。影のキワとなる箇所は、[筆]ツールなどを使って、暖色系のグレーを塗ります。さらに、描いた影の上に合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤーを作成し、暖色系のグレーの影の上に[筆]ツールなどを使ってオレンジ色をぼんやりと塗り重ねます。

2 人物の塗りに合わせて、[消しゴム]ツールなどを使って、1で描いた影の形状を整えます。その上に合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤーを作成し、影と影の隙間に[筆]ツールなどを使って強い光を描きます。

1

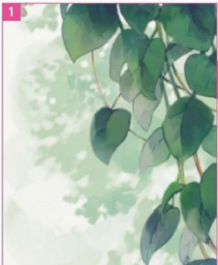

2


03 光と影 草木からこぼれる光を描く

1 草木の隙間から、光がこぼれる様子を表現します。合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤーを作成し、[筆]ツールなどを使って葉と葉の隙間に黄系の色をぼんやりと塗ります。

2 薄い葉に太陽光が透過する様子を表現します。合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤーを作成し、[筆]ツールなどを使って葉の表面に黄系の色でやんわりと透過光を描きます。また、葉のフチにエッジライトを入れて、草木の奥から差し込む光を表現します。

3 葉と葉の隙間からキラキラと光が発する様子を表現します。【きらめき】(88ページ)の「きらめきブラシ」などを使って十字の光を描き込み、輝く光の表現を加えます。

1




2


3


04 光と影 チンダル現象を表現する

1 合成モードを[スクリーン]にしたレイヤーを作成して、さまざまな長さの光のストロークを描きます。
2 [フィルター]メニューから[ぼかし]→[移動ぼかし]を使い、斜めの角度に合わせてぼかしを入れます。
3 形、角度を変えたストロークを複製します。色味も明るい色に変更します。



1


2


3


memo チンダル現象とは

微小な粒子が分散している場に光を通したとき、光の散乱によって光の通路が一様に光って見える現象。雲の間から差し込むカーテンのような形の太陽光もチンダル現象の一種。

05 光と影 光のストロークの色数を増やす

1 光と影 04 で作成した光のストローク(チンダル現象)の素材を複製します。それぞれの位置をずらして配置し、色数を増やします。
2 各光のストローク素材を[スクリーン]または[加算(発光)]モードに設定します。不透明度を20～40付近に調整しながら背景に合う色味にします。

1


2


06 光と影 幻想的な空気感を表現する

1 背景に日の光が差し込んでいる様子を表現します。新規レイヤーを作成し、[筆]ツールなどを使って、オレンジ系の色で人物の周辺を囲うように塗ります。

2 合成モードを[加算(発光)]にしてイラストになじませ、幻想的な空気感を表現します。







07 光と影 光の粒子を描く

1 幻想的なタッチに仕上げるため、空気中に光の粒子を漂わせます。合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤーを作成し、人物や草木に[エアブラシ]ツールなどを使って光の粒子を彩ります。同じように、鳥や手前の植物などにも粒子を加えて完成です。







▲完成図

Specular reflection & Crepuscular rays

夕陽の演出

水面に立ったはかなげな女の子のイラストに、水面の反射表現と逆光の夕陽光を描き入れて黄昏の空気感を強めて仕上げます。水面の鏡面表現や、夕陽の光によるレンズフレアの表現を解説します。

エフェクトなし



【完成図】全てのエフェクトを加えた状態



01 反射 水面の反射を描く

1 水面に反射した人物と葉、岩を描きます。人物の足とスカート部分を複製して上下反転し、輪郭を[色混ぜ]ツールの[指先]ブラシなどで波打たせ、レイヤーの不透明度を下げることで、水面に体が反射している様子を表現できます。水面に落ちる葉も、同様の手順で反射を描きます。岩の反射は[筆]ツールなどを使ってスポイトで岩の色を採りながら水面に描きます。





02 反射 水面の波紋を描く

1 水面が風で揺れて波紋が立っている様子を表現します。新規レイヤーを作成し、合成モードを[覆い焼き(発光)]にします。足や葉など水に面している物体の周辺に、円周上の波紋を[筆]ツールなどで描いていきます。足は左足と右足それぞれに波紋ができている様子に注意しましょう。

2 新規レイヤーを上に作成し、葉の周辺にも同様に描いていきます。葉は質量が少ないので、波紋も小さめに描きます。また、手前にぼかした草を描き、遠近感を出します。





01 夕陽 陽の光のきらめきを描く

六角形を散布するカスタムブラシ「六角形ブラシ」を使って光の乱反射を表現します。「六角形ブラシ」は本書のサポートサイトからダウンロード可能です。

1 木々と人物と右下の草それぞれに光を描き込むためのレイヤーを作成し、髪の毛や木々の間に光が差し込んでいるようなイメージで「六角形ブラシ」で六角形を描きます。木々用に描いたレイヤーは合成モードを［加算(発光)］に、人物と草用に描いたレイヤーは［覆い焼き(発光)］にしてそれぞれ不透明度を下げ、［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］で軽くぼかします。

1



02 夕陽 奥からの陽の光を表現する

1 人物の下に新規レイヤーを作成し、合成モードを［覆い焼き(発光)］にします。［筆］ツールや［エアブラシ］ツールを使って人物の背後から射す陽の光を表現します。光源から光を放射状に描くことで、幻想的なシーンを演出します。

1



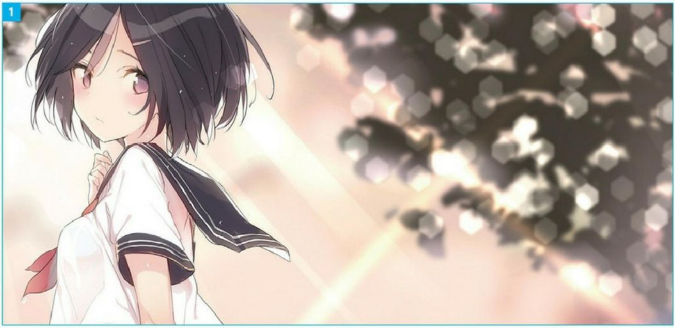


03 夕陽 レンズフレアを表現して仕上げる

1 新規レイヤーを合成モード[覆い焼き(発光)]で作成し、木々の中で一番光が強い箇所から直線状の光を描いてレンズフレアを表現します。

2 一番上に新規レイヤーを配置し、[選択範囲]ツールの[長方形選択]を使って画面の上端と下端に黒塗りの帯を敷いて、フィルムで撮った1シーンのような演出に仕上げます。最後に一番上に[レイヤー]メニューから[新規色調補正レイヤー]→[トーンカーブ]を作成し、[トーンカーブ]ウィンドウで左上の項目から[Blue]を選択し、グラフの先端を下、末端を上に動かして画面の色味を調整します。

1



2



▲完成図

City lights

夜景の演出

都市の夜景のイラストに演出を加えて、より夜らしい空気感に仕上げます。街の明かりの発光、夜の人物のライティング、光の粒子の描き方など夜景の定番演出を紹介します。

エフェクトなし



【完成図】全てのエフェクトを加えた状態

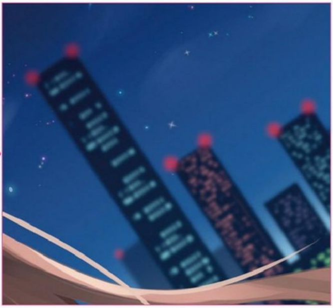


01 電灯 背景のビルにぼかしをかける

1 ［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］を数値を15に設定し、背景のビル全体をぼかして遠近感を出します。

1





02 電灯 ビルの明かりを演出する

1 円形をランダムに散布するカスタムブラシ「丸散布ブラシ」を作成し、新規レイヤーを作成してビル群の上へ横方向に丸を描きます。「丸散布ブラシ」は本書のサポートサイトからダウンロード可能です。

2 Ctrl を押しながら 1 で作成したレイヤーのサムネイルをクリックして選択範囲を作成します。［選択範囲を拡張］を選択し、数値を5pxに設定して拡張します。新規レイヤーを作成して選択範囲を塗りつぶします。選択範囲を解除し、［ガウスぼかし］を数値20でかけます。

3 2つのレイヤーを新規レイヤーフォルダーに格納し、レイヤーフォルダーに［レイヤーマスク］を追加します。透明色の［エアブラシ］ツールで適度に薄く消し、光の強さを調整します。







03 電灯 ビルの明かりに色をつける

1 電灯 02 で作成したフォルダーの上に新規レイヤーを作成し、クリッピングします。クリッピングしたレイヤーに、既に描画してある窓の光の色に応じて、［エアブラシ］ツールでそれぞれ色を塗っていきます。

2 ［加算(発光)］レイヤーを新規作成し、白色の［エアブラシ］ツールでビルの列に沿うようにぼやけた光を描写し、遠近感を出します。









04 電灯 背景を仕上げる

1 電灯 03 の［エアブラシ］ツールで描写したぼやけた光のレイヤーを［透明ピクセルをロック］し、既に描画してある窓の光の色に応じて［エアブラシ］ツールで色を塗って電灯の発光感を出します。

2 新規レイヤーを作成し、［エアブラシ］ツールで水面にもビルの明かりの色を描写していきます。合成モードを［加算(発光)］に設定します。







01 人物 人物を背景になじませる

1 合成モード［乗算］のレイヤーを新規作成し、人物のレイヤーにクリッピングして暗めの青で塗りつぶします。そのままでは色が強すぎるので不透明度を約55%に下げます。透明色の［エアブラシ］ツールで光に照らされる部分を大まかに消し、影を薄めます。

2 ［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、髪の毛や服の側面など光が当たりそうな部分を［筆］ツールや［エアブラシ］ツールを使って光らせます。右上からの光を暖色系、左下からの光を寒色系で描きます。

3 新規レイヤーを作成して人物にクリッピングします。スポイトで周りの色を拾いつつ［筆］ツールや［エアブラシ］ツールで光の追加や色味の追加を行ってより細かく描き込みます。合成モードを［加算（発光）］にして、［エアブラシ］ツールなどでぼんやりとした光を配置します。







02 人物 画面手前に光を追加する

1 合成モード［加算（発光）］のレイヤーを作成し、［エアブラシ］ツールで画面外の街灯の光としてオレンジ色の光を塗ります。

2 新規レイヤーを追加し、画面左下に［エアブラシ］ツールで寒色系の色を塗ります。

3 手前にもやっとした表現を追加します。新規レイヤーを作成、［フィルター］メニューから［描画］→［パーリンノイズ］を選択し、数値は初期設定のまま描画します。［編集］メニューから［輝度を透明度に変換］を選択、［透明ピクセルをロック］にチェックを入れ、白色で全体を塗りつぶし、合成モードを［加算（発光）］に変更します。［レイヤーマスク］を作成し、透明色の［エアブラシ］ツールで画面下部に少し残る程度に削ります。







01 空気感 手前に光の玉を描く

1 新規レイヤーに「丸散布ブラシ」で粒子サイズを調整しつつ横方向に丸を描写し、そのレイヤーを計5枚複製します。複製したレイヤーは1枚を白のまま残し、残りのレイヤーは[透明ピクセルをロック]してから[塗りつぶし]でそれぞれ赤、緑、青、黄色に変更します。レイヤーの順番は上から白赤緑青黄です。

2 複製して色を変更したレイヤーに[フィルター]メニューから[ぼかし]→[移動ぼかし]をバラバラの方向になるように数値を設定します。5つのレイヤーを結合し、合成モードを通常から[加算(発光)]に変更します。

3 結合したレイヤーに[移動ぼかし]をぼかす範囲7、ぼかす方向−60でかけます。[レイヤーマスク]を作成し、透明色の[エアブラシ]ツールで光が薄くなるように調整します。







02 空気感 ぼかしを追加して調整する

1 手前に白で大きい丸を「丸散布ブラシ」で描画し、不透明度を12%に下げます。[ガウスぼかし]を数値12でかけ、[レイヤーマスク]を作成し、透明色の[エアブラシ]ツールで薄く消していきます。合成モードを[加算(発光)]にした新規レイヤーを作成し、[エアブラシ]ツールで画面左に寒色系、画面右に暖色系のぼやけた光を描きます。

2 エフェクトの主張が強いと感じるときは、人物 01 02 や空気感 01 02 までに作成したレイヤーを新規レイヤーフォルダーに格納し、合成モードを[通過]にします。[レイヤーマスク]を作成して透明色の[エアブラシ]ツールで部分的に消し、効果量を調整していきます。





▲ここまでの作業結果

03 空気感 さらに光の玉を描く

画面の手前に玉ボケをさらに追加して夜景を写真に収めたような空気感を出します。

1 新規レイヤーを作成し、「丸散布ブラシ」の[サブツールの詳細パレット]→[散布効果]→[散布密度]の数値を下げ、白色で大きい丸を手前に描きます。

2 [フィルター]メニューから[ぼかし]→[移動ぼかし]をぼかす範囲17、ぼかす方向−60でかけます。合成モードを[加算(発光)]に変更し、不透明度を約75%に下げます。

3 新規レイヤーをクリッピングし、彩度、明度高めの寒色系、暖色系の色を[エアブラシ]ツールで描きます。





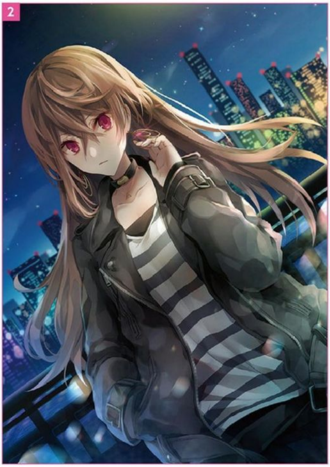


04 空気感 光彩と色味を追加する

1 ピアスのピンク色の飾りの部分に、直線の光を横方向に[直線]ツールなどを用いて描画します。合成モードを[加算(発光)]にし、[レイヤーマスク]を作成します。先端部分を透明色の[エアブラシ]ツールで薄く消します。

2 合成モード[オーバーレイ]の新規レイヤーを作成し、[エアブラシ]ツールで全体に色を追加します。明るい部分に黄〜橙系の暖色系の色を、暗い部分に青系の寒色系の色を入れて全体の色味を調整します。





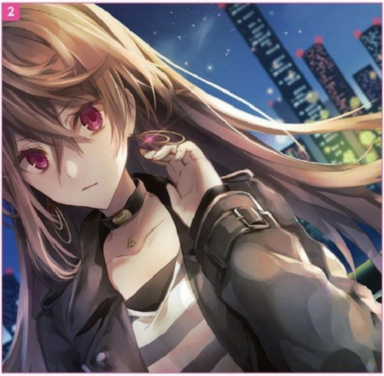
05 空気感 グラデーションマップをかける

1 [レイヤー]メニューから[新規色調補正レイヤー]→[グラデーションマップ]で、青～黄色系のグラデーションマップのレイヤーを一番上に作成し、イラスト全体に適用します。

2 合成モードを[オーバーレイ]に変更し、不透明度を20%に下げます。目頭に色を塗って若干調整します。



▲青～黄色系の設定



06 空気感 夜景を仕上げる

1 [レイヤー] メニューから [表示レイヤーのコピーを結合] で一番上に全結合レイヤーを作成し、そのレイヤーを計3枚複製します。複製したレイヤーは新規レイヤーフォルダーに格納します。それぞれのレイヤーの上に合成モード [乗算] で赤、緑、青の一色で画面を塗りつぶしたレイヤーを作成します。塗りつぶしたレイヤーと複製レイヤーを結合し、赤と緑の合成モードを[スクリーン]に変更します。赤のレイヤーを[拡大・縮小・回転] (Ctrl + T) などで少し下に移動します。移動した分、上部にフチのようなものができてしまうので目立たないようにレイヤーフォルダーに [レイヤーマスク] を作成し、透明色の [エアブラシ] ツールで消します。人物の顔など、効果をあまり強く出したくない部分も同様に消し、完成です。





▲完成図

Light in the dark

暗闇の演出

暗闇の中に光源としてランタンと月を描いたイラストに、「照らす表現」を入れて仕上げます。柔らかな青白い月明かりとあたたかなランプの明かりを解説します。

エフェクトなし



【完成図】全てのエフェクトを加えた状態



01 月光 乗算モードのレイヤーで画面を暗くする

1 元となるイラストを用意します。寒色系の明かりと暖色系の明かりを表現するため、月とランタンをモチーフにして描きました。

2 画面全体を暗くします。レイヤーの一番上に合成モードを[乗算]にしたレイヤー「夜」を作成し、彩度の低い紺色で塗りつぶします。不透明度は約85%にします。





02 月光 スクリーンモードのレイヤーで光を描く

1 人物に光の反射を描き込みます。レイヤーの一番上に合成モードを[スクリーン]にしたレイヤー「月明かり(反射)」を作成します。人物の後方上側に月があるので、彩度の低い紺色を使い、猫耳の後方、頭頂部の後方、後頭部、マフラーのフチが明るくなるように光を塗っていきます。輪郭のはっきりした部分は[鉛筆]ツール、ぼやけた部分は[筆]ツール、先端をぼかしたい場合は[色混ぜ]ツールを使うなど、場所によってツールを変えながら描きます。

2 肩や指など、体の出っ張っている部分や立体感を出したい部分にも光を塗ります。髪飾り、ふくらはぎ、ランタンなど、細かい箇所でも月光が当たりそうなところに細く照り返しを描き入れていくと、暗い背景から浮かび上がるように存在感が増します。



▶後頭部のキワを塗っていく







▲髪飾り、袖、ふくらはぎなど、色が埋もれやすい部分に照り返しを描く

03 月光 木々を照らす月明かりを描く

1 レイヤー「月光(反射)」を作成し、背景の木々にも月明かりを描き込んでいきます。木の輪郭をなぞるように描きながら線を枝分かれさせると、木の凹凸を描写できます。

2 月そのものの発光を描きます。合成モードを[覆い焼き(発光)]にしたレイヤー「月光」を作成し、これまで描いたレイヤー「月明かり(反射)」と同じ色を使って[エアブラシ]ツールで丸くグラデーション状に広がる円を描きます。人物に重なる部分は[消しゴム]ツールで削り、月明かりの完成です。



◀月がある方向に面している側は月明かりの光を太く描く





▲月明かりの処理までの完成図

01 ランタン マスクを削ってランタンの明かりを表現する

1 月光 01 で作ったレイヤー「夜」のレイヤーマスクを作成し、ランタンの光が当たる顔や猫耳、ランタンに面した腕、ポンチョ、マフラー、ふとももを[消しゴム]ツールの[軟らかめ]ブラシで削り、明るい面を出します。写実的に光の位置を表現するよりも、イラストとして映える目立たせたい部分を中心に削ります。

2 髪や小物なども削っていきます。髪のすじなどの細部は[消しゴム]ツールの[硬め]ブラシなどですじの形に削ります。月明かりの部分と重ならないよう、ランタンに面した左側を削りました。









02 ランタン マスク部分に暖色を加える

マスクを削って明るくした部分を、さらに明るくしていきます。

1 Ctrl キーを押しながら、レイヤー「夜」のサムネイル(右側)をクリックします。削っていない部分が選択され、点線が表示されるので、1-A のバーから[選択範囲を反転]をクリックして削った部分を選択。これを複製してレイヤー「暖かい明かり」を作成し、えんじ色で[塗りつぶし]します。不透明度は75%まで下げ、合成モードを[覆い焼きカラー]にします。

2 明かりに縁を作ります。レイヤー「暖かい明かり」を複製し、「明かりの縁」に名前を変えます。次にレイヤー「明かりの縁」のサムネイルを Ctrl キーを押しながらクリック。選択範囲が表示されたら、[選択範囲]メニューから[選択範囲の拡張]で5pxほど拡張し、朱色で塗りつぶします。合成モードを[オーバーレイ]にし、不透明度を約65%にします。















03 ランタン ランタンの色味を調節し粒子を加える

1 レイヤー「明かりの緑」で描いた赤みを抑えるために、上半身部分を残して[消しゴム]ツールで削ります。反対にポンチョの裾には[エアブラシ]ツールで描き足します。

2 合成モードを[ハードライト]にしたレイヤー「ランタン光(A)」を新規作成し、ランタンの下部に[エアブラシ]ツールなどを使って朱色でグラデーション状の楕円形をのせ、光を表現します。同レイヤーで[ペン]ツールを使い、ランタンの笠のフチも塗っています。次に[加算(発光)]モードのレイヤー「ランタン光(B)」を新規作成し、[エアブラシ]ツールのえんじ色でランタンの周辺を覆うように光を描き入れます。

3 合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤー「きらめき」を新規作成し、[ペン]ツールなどでピンク色の粒子をランタン周囲に螺旋状に描き、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ぼかし(強)]でぼかします。レイヤー「きらめき」を2つ複製し、両方を[加算(発光)]にして濃いピンク色にします。レイヤー「きらめき のコピー2」は[ガウスぼかし]で90にしてぼかし、図のようなレイヤーの順番にします。











04 ランタン 濃度などを調整して仕上げる

さらなるクオリティアップのために細部を調整します。

1 色を重ねていると線画の線が薄く感じることがあるので、気になる場合は線を複製して濃さを強くします。複製したレイヤーを合成モード[乗算]にして不透明度を30%にします。また、瞳にランタンのエフェクトに近い色でハイライトを描き入れると明かりに照らされている様子が強調できます。

2 ランタンのエフェクトを追加するために、合成モードを[スクリーン]にしたレイヤーを新規作成し、ランタンのあるレイヤーよりも下に置いて[グラデーション]ツールなどで紫色の球を足します。

3 全体の色調をふわりとさせるため、水色で塗りつぶして合成モードを[除外]にしたレイヤーを不透明度13%ほどで加えます。最後にすべての画像を統合して複製し、[ガウスぼかし]でぼかしをかけ、不透明度13%で上に配置して完成です。







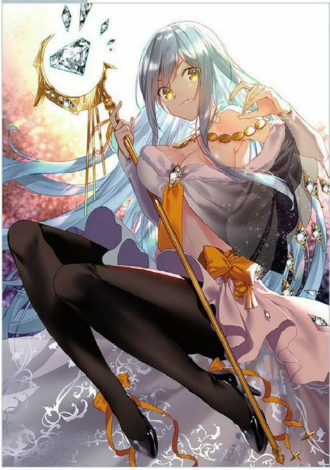

▲完成図

Glitter of jewels

輝きの演出

宝飾品を多数身につけた女の子のイラストに、宝石にまつわる光の演出を加えて仕上げます。色収差、光の三角エフェクト、虹色のプリズムといった表現によってきらびやかな輝きにする方法を解説します。

エフェクトなし



【完成図】色収差、三角エフェクト、プリズム、光演出

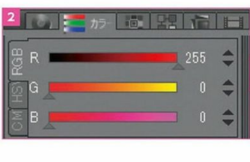


01 色収差 色収差用のレイヤーを複製する

1 元となるイラストを用意します。色収差(色ずれ)を作るため、土台となるレイヤーを作ります。[レイヤー]メニューから[表示レイヤーのコピーを結合]を使用して、イラスト全体を結合したレイヤーを元となるイラストの上に3つ複製し、それぞれの名前をレイヤー「青土台」、「緑土台」、「赤土台」に変更します。レイヤーフォルダー「色収差」を作成し、作ったレイヤーを中に配置します。

2 各レイヤーの上に合成モードを[乗算]にしたレイヤーを作成してクリッピングし、それぞれの名前をレイヤー「B255」、「G255」、「R255」に変更します。[カラースライダー]パレットのタブで、各レイヤーの色を青、緑、赤に調整して塗りつぶします。







02 色収差 色収差を作る

1 色収差 01 で作成したレイヤー「B255」、「G255」、「R255」を、それぞれ［下のレイヤーと結合］し、合成モードを［加算（発光）］モードにします。

2 結合したレイヤー「赤土台」を選択、［拡大・縮小・回転］（Ctrl＋T）で拡大し、やや右にずらします。同様にレイヤー「緑土台」も拡大し、こちらは左にずらします。

顔部分の色収差を消して顔をはっきり見せます。色収差 01 で作

3 成したレイヤー「色収差」フォルダーで［選択範囲をマスク］を選択。レイヤーマスクが作成されるので、［消しゴム］ツールの［軟らかめ］ブラシを使い、顔の周辺をふんわりと球状に消します。







03 色収差 三角のエフェクトを作る

宝石のカット面をモチーフにした発光する三角形エフェクトを作成します。

1 レイヤー「三角」を作成して［図形］ツールで白い三角形を作り、いくつか複製したものを［拡大・縮小・回転］で形を変えて画面の右下や左側に配置します。

2 三角形を描画したレイヤーを3枚追加で複製し、うち2枚を赤色と緑色で塗りつぶしてレイヤーの位置を左右にずらします。複製した白、赤、緑のレイヤー3枚を結合し、その下にレイヤー「三角」を移動させて合成モードを［加算（発光）］にして不透明度を下げます。

3 2 で結合したレイヤーをぼかします。合成モードを［加算（発光）］にして不透明度を調整し、［編集］メニューから［色調補正］→［色相・彩度・明度］で色相を変えます。下に配置したレイヤー「三角」の輪郭が残るように不透明度を調整して三角の光の描写の完成です。







01 きらめき プリズムエフェクトを加える

1 プリズム効果を描くためにレイヤー「プリズム」を作成します。[定規]ツールの[特殊定規]を[放射線]に設定し、中心点をイラスト右上に設置します。定規をガイドにして右上から広がる光のスジを[エアブラシ]ツールの[強め]ブラシで描きます。描き終えたら[透明ピクセルをロック]し、[グラデーション]ツールの[虹]を使って虹色にします。

2 レイヤー「虹」を[フィルター]メニューから[ぼかし]→[カウスぼかし]でぼかし、合成モードを[加算(発光)]に変更。不透明度を約70%に下げます。







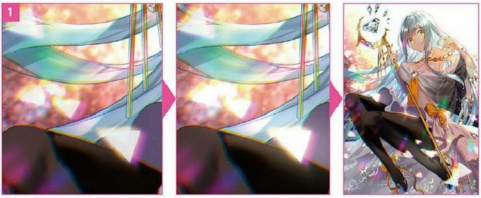
02 きらめき 後光、放射光、十字光を加える

イラストにさらにきらめきを加えるため、3種類のエフェクトを描きます。

1 後光を作成します。レイヤー「後光」を新規作成し、合成モードを[覆い焼き(発光)]にします。[エアブラシ]ツールの「柔らか」ブラシで、白い光を肩や太もも、光の当たっている上半身の後方などに描きます。

2 放射光を作成します。レイヤー「放射光」を新規作成し、合成モードを[加算(発光)]にします。[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシなど粒を散布するブラシを使い、人物の前面に粒を描き入れます。次に[フィルター]メニューから[ぼかし]→[放射ぼかし]で、肩のあたりに×印を設置して放射状にぼかします。

3 十字光を作成します。レイヤー「十字光」を新規作成し、合成モードを[加算(発光)]にします。[デコレーション]ツールの[きらめきC]ブラシで[向き]を315に変更、装飾品の宝石や足元、髪の周辺に光を入れます。不透明度は約65%にします。次にレイヤー「十字光2」を新規作成し、合成モードを[加算(発光)]にします。[きらめきC]ブラシのサイズを大きくし、足回りに大きな光を描き入れます。







03 きらめき さらに光の表現を加える

1 さらに光エフェクトを追加するため、レイヤー「キラキラ」を新規作成します。[デコレーション]ツールから[効果・演出]の[きらめきB]ブラシを選択し、[向き]を80に変更。白色でポンポンと光を置いていきます。

2 [きらめきB]ブラシで描いたレイヤーを複製し、[編集]メニューから[線の色を描画色に変更]で濃い黄色に塗りつぶし、[ガウスぼかし]を数値90でぼかします。ぼかしたレイヤーをレイヤー「キラキラ」の下に配置して、ふんわりと光る様子を表現します。







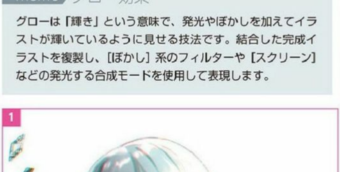
04 きらめき 全体を仕上げる

最後にグロー効果を使って仕上げます。

1 [レイヤー]メニューから[表示レイヤーのコピーを結合]を選択し、すべてのレイヤーを結合したものを複製します。複製したレイヤーを[編集]メニューから[色調補正]→[レベル補正]で色味を濃くして[ガウスぼかし]をかけます。レイヤーの合成モードを[スクリーン]に変更し、不透明度を約20%まで下げたら完成です。

memo グロー効果

グローは「輝き」という意味で、発光やぼかしを加えてイラストが輝いているように見せる技法です。結合した完成イラストを複製し、[ぼかし]系のフィルターや[スクリーン]などの発光する合成モードを使用して表現します。





▲完成図

Sci-Fi Graphics

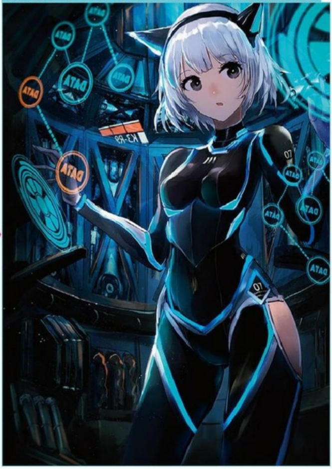
SFの演出

SFテイストの人物のイラストに、近未来的なボタンやディスプレイ（モニターグラフィックス）のUI表現や、ボディースーツの発光表現を加えることで、SFらしさを増して仕上げます。

エフェクトなし



【完成図】モニターグラフィックスとボディスーツの発光を加えた状態

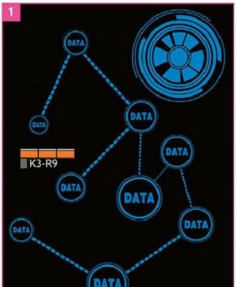


01 UI モニターグラフィックスを作る

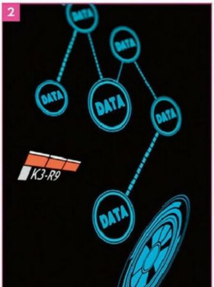
1 ［図形］ツールの［長方形］や［楕円］などを組み合わせて、空中に表示するモニターグラフィックスのボタンやディスプレイを作成します。正円や直線など、規則的な形状を多用すると無機質なコンピューターらしい印象を出せます。

2 ［自由変形］（Ctrl＋Shift＋T）でそれぞれのモニターグラフィックスに角度をつけ、立体感を出していきます。人物に対してどの角度に配置するかを意識して、すべてが一律の形にならないように注意します。

1



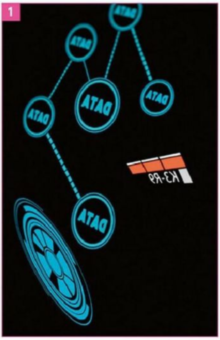
2



02 UI 合成して補正する

1 イラストにモニターグラフィックスを配置します。文字列を含んだグラフィックを人物の対面に配置するときは、[編集] メニューから [変形] → [左右反転] で反転させて人物に対して字が逆に見えるようにして配置します。人物からの距離や目線を意識して配置することで、モニターが空中に立体的に表示されているように見せます。

2 レイヤーの合成モードを [スクリーン] に設定。加えて、新規レイヤーを上に作成してクリッピングし、一部の図形の色をオレンジ色に変更します。半透明で発光している様子やモニターを操作している雰囲気を出すことでSFらしさを高めます。







03 UI モニターグラフィックスを仕上げる

1 これまでの手順を繰り返し、反対側にもモニターグラフィックスを配置していきます。複製したあとに形や色を調整すれば雰囲気を変えつつ作業時間を短縮できます。密度を高めたければ、まったく別の形状のモニターグラフィックスを作るのも手です。

2 右上に配置した一番大きな円と左側の奥に配置した円に [フィルター] メニューから [ぼかし] → [ぼかし] を使ってピンボケ風に加工し、遠近感を表現します。

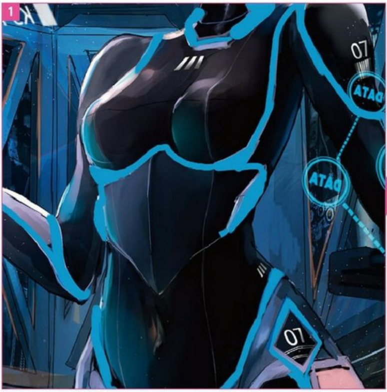




▲モニターグラフィックスの完成図

01 スーツ ボディスーツを発光させる

1 人物のレイヤー上に新規レイヤーを作成し、ボディスーツの発光させたい部分をより明度の高い色で塗ります。塗り方のコツとしては、胸や筋肉、腰周りなど体の凹凸が出る部位をなぞる感覚でラインを引いていきます。次に、レイヤーの合成モードを［覆い焼き(発光)］に変更して発光させます。





02 スーツ 発光するスーツを仕上げる

1 発光が強すぎると感じるときは、［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］をかけて、光具合をぼかします。あまりぼかしすぎると今度は画面が緩んだ印象になるので、うまくいかない場合は Ctrl ＋ Z で取り消しながら数値を変えて調整を繰り返します。





01 全体 イラストの情報量を落とす

1 画面に物が多いので、人物へ視線誘導をしやすくするために情報量を落とします。見せたい被写体以外の部分に大きめの［エアブラシ］ツールなどを使い、黒系統の色で薄くかけます。画面の四隅を暗くすると、中央に視線を集めやすくなります。人物の顔に注目させたければ、画面の下側を暗めに、上側は明るめにするなど、画面上部に向かうほどグラデーション状に明るくなるように意識して塗るのも効果的です。

memo

視線誘導と明暗

人の視線は細かな描写や明るい場所など、情報量の多い方へと誘導されます。このイラストでは画面の一部を暗くし、明るいほうへと視点を誘導しています。

1



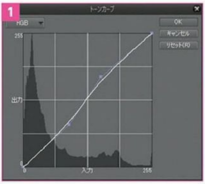
02 全体 トーンカーブで全体を調整して仕上げる

全体を見渡し、仕上げにトーンカーブで色味を調整します。

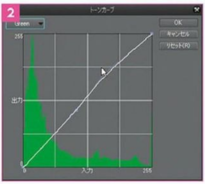
1 ［編集］メニューから［色調補正］→［トーンカーブ］を選択し、「RGB」のトーンカーブを図 1 のように調整して少し明るさを足します。

2 画面の印象を軽くするために、同じく［トーンカーブ］から「Green」のトーンカーブを図 2 のように設定し、緑みを少し増やして完成です。

1



2





▲完成図

Spotlight & Backlight

ステージの演出

ステージで歌い踊るアイドルのイラストに、スポットライトを加えてきらびやかな演出に仕上げます。スポットライトの表現と、ライトによって生じる逆光の影、紙吹雪の演出を紹介します。

エフェクトなし



【完成図】スポットライト、逆光のエフェクトを加えた状態



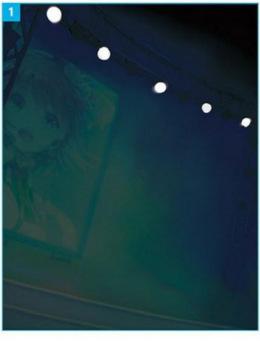
01 ライト ライトの光源を作る

1 背景を描いたレイヤーの上に新規レイヤーフォルダーを作成。合成モードを［通過］に設定してその中に新規レイヤーを作成し、舞台セットに設置されたライトの光源をライトひとつ分の間隔をあけて白色で円の形に描きます。右図ではライトを描く位置をわかりやすくするために、人物を非表示にして背景とライトを描くレイヤーの間に不透明度を下げた黒色のレイヤーを挟んでいます。

2 1 のレイヤーを複製して［透明ピクセルをロック］した状態で、2枚のレイヤーのライトをそれぞれオレンジ（R232、G47、B47）、水色（R56、G96、B172）で塗り、レイヤーの合成モードを［加算(発光)］に設定します。この2色がライトのベース色です。［透明ピクセルをロック］を解除してレイヤーを複製、［フィルター］メニューから［ぼかし］→［移動ぼかし］で2枚のレイヤーを縦方向と横方向にぼかし、重ねると十字に見えるようにします。これをオレンジと水色のライト両方に適用します。

3 2 で作成した2色のライトのうち片方を横にずらしてライトが交互に並ぶようにします。

1







02 ライト ライトの光を強くする

1 ライトの光を強くするためにさらにレイヤーを追加します。ライト 01 1 でライトを描いたレイヤーをライト 01 2 のレイヤーの上に移動させ、両レイヤーの間に新規レイヤーを作成し、合成モードを[オーバーレイ]に設定。周りに[筆]ツールの[透明水彩]ブラシなどを使ってうっすらと各ライトと同じ色を塗ると、彩度が高くなってライトの光の強さが増します。

2 1 のレイヤーの上に新規レイヤーを作成して合成モードを[加算(発光)]に設定し、[筆]ツールの[不透明水彩]ブラシで画面の前面に近いライトに長い筋のある輝きを描き加えます。加えて、上側にもうひとつ合成モードが[通常]のレイヤーを作成し、オレンジや水色を同じ色のライトに一回り小さい大きさで描き込んで光源と広がる光の温度差を表現します。



03 ライト ライトのクオリティを高める

1 天井や支柱にあるライトを追加します。合成モード[加算(発光)]の新規レイヤーを作成し、ライト 01 ～ 02 と同じ手順かつ違う色(ここでは濃い青)でライトを描きます。天井から落ちる光は白から濃い青へのグラデーション状にしつつ、画面手前左側の支柱のライトには「＊」状の光の筋を描いてひときわ強い光を表現しています。

2 オレンジと水色のライトの上に合成モード[スクリーン]と[加算(発光)]のレイヤーを作成し、同じ色を塗って色合いを鮮やかにします。ライトの周辺に[エアブラシ]ツールの[飛沫]ブラシなどできらきらと光る塵を描いて空気感を演出します。また、一番上に合成モードを[通過]にしたレイヤーフォルダーを作成して 1 の支柱のライトを支点にレンズフレアの光を追加します。





▲スポットライトの完成図

01 逆光 人物に影を塗る

逆光の影を表現するために、人物全体に影を塗ります。

1 人物を描いたレイヤーを複製し、上側に合成モードを［通過］に設定したレイヤーフォルダーを作成してその中に入れます。複製元の人物を描いたレイヤーのサムネイルを Ctrl を押しながらクリックして選択範囲を作成し、その状態で複製した側のレイヤーを右クリックして［レイヤーマスク］→［選択範囲外をマスク］を設定します。［編集］メニューから［色調補正］→［グラデーションマップ］を選択し、［グラデーションセット］は使わずスポイトで背景から指定色を採り、水色～青～紫色のグラデーションを設定します。不透明度を約25%に下げ、人物にうっすらと色がのったような状態にします。

2 ［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシを選択し、透明色（描画/背景色の下にあるアイコン）に設定して光が当たる輪郭の周辺をぼかしながら消して逆光の影を作ります。（図 2 ではわかりやすいように他のレイヤーを非表示にしています）

1





2



02 逆光 逆光表現のバリエーションを増やす

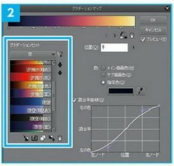
1 人物のレイヤーを再度複製し、逆光 01 1 のレイヤーの上に移動。逆光 01 1 と同様に［グラデーションマップ］を開き、［グラデーションセット］の［くすんだ陰影］→［くすんだ陰影<紫>］を選択。不透明度を約40%に設定し、人物の奥行きを出したい部分を残すように透明のブラシで消します。

2 逆光でも顔に視線を誘導したいので、明るさを追加します。 1 と同様に人物のレイヤーを複製し、逆光 01 1 のレイヤーの下に移動。［グラデーションマップ］を開き、［くすんだ陰影］を［空］に変更して［夕焼け（紫）］を選択します。合成モードを［オーバーレイ］に設定して、顔の周辺を残すように透明のブラシで消します。

1



2



2



03 逆光 作成した逆光用のレイヤーを組み合わせる

1 逆光02 1の上に新規レイヤーを2枚作成し、合成モードを［スクリーン］と［加算（発光）］に設定。人物のフチにあたる部分にライトや背景と同じ色を使って環境光が当たっている様子を描きます。［スクリーン］のレイヤーには服が反射するやわらかめの光、［加算（発光）］のレイヤーには髪や肌、フリルが反射する強めの光を、と使い分けています。［加算（発光）］にしたレイヤーは効果がかなり強いので、不透明度を下げて調整します。また、顔や太もも、服の影になっている部分にも、合成モードを［加算（発光）］にしたレイヤーを作成して環境光を加えます。

2 逆光01～03までの影、環境光のみを表示した状態が図2です。

1


2


01 紙吹雪 ステージを華やかにする

1 ステージの演出に紙吹雪を追加します。ライト03 2のレンズフレアを作成したレイヤーフォルダーの下に合成モードを［通過］にした紙吹雪用の新規レイヤーフォルダーを作成して紙吹雪を描きます。紙吹雪にはカメラのピントが当たっていないので、ぼけた印象を与えるために不透明度を70%程度に設定、これを複製して合成モードを［スクリーン］に設定し、［ガウスぼかし］で光らせます。

2 一番上に新規レイヤーを作成し、合成モードを［スクリーン］に設定。光が足りないと感じる部分に色を追加し、不透明度を調整しつつ全体のバランスを整えて完成です。

1


2




▲完成図

Impressive Eyes

瞳の演出

女の子の瞳にハートや星などのモチーフで演出を加えて、感情豊かな印象に仕上げます。瞳の中と瞳の周りにモチーフを小さなエフェクトとして描き込む方法を紹介します。

エフェクトなし



ハートの入った瞳



星をモチーフにした瞳

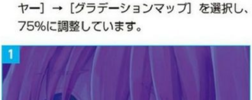


01 ハート 瞳の色を変更する

ハートでアレンジするために、瞳の色を変更します。

1 瞳を描いたレイヤーの上に合成モードを［通過］にしたレイヤーフォルダーを作成します。瞳を描いたレイヤーまたはレイヤーフォルダーのサムネイルを Ctrl を押しながらクリックして選択範囲を作成し、先ほど作成したレイヤーフォルダーを右クリックして［レイヤーマスク］→［選択範囲外をマスク］でレイヤーマスクを作成。レイヤーフォルダーを右クリックして［新規色調補正レイヤー］→［グラデーションマップ］を選択し、任意の色に補正します。ここではハートを入れるのでピンク色にして、不透明度を75%に調整しています。

1



▲瞳以外にマスクをかけた状態

1





02 ハート 人物を強調した色調整をする

瞳の色味に合わせて人物全体のライティングを調整します。この工程では主に［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシを使用し、調整用のレイヤーを随時作成、不透明度を下げて調整しながら作業を進めます。

1 人物に奥行きを出すために、髪の房や後頭部、服など奥に見せたい部分に水色をのせて彩度を下げつつ明度を高めます。

2 光が当たる髪はハイライトをのせるために合成モード［スクリーン］と［加算（発光）］のレイヤーを1枚ずつ作成してオレンジをのせて発光させます。

3 2の上にレイヤーを作成して［編集］メニューから［色調補正］→［カラーバランス］をかけて不透明度を50%ほどに下げます。その上に合成モードを［オーバーレイ］にしたレイヤーを作成し、カラーバランスの調整で暗くなった部分を中心に鮮やかさを戻すようにオレンジと水色をのせます。

4 顔に視線を誘導するために、3の上に合成モードを［焼き込み（リニア）］にしたレイヤーを作成し、灰に近い青で顔の近くにある髪の房の影を強調します。





03 ハート ハートの入った瞳に仕上げる

1 瞳にハートを描く前に、輝きのエフェクトを追加して顔に視線誘導します。［デコレーション］ツールの［効果・演出］→［きらめきC］ブラシで十字の光を描き、その中心に［エアブラシ］ツールの［柔らか］ブラシを使ってぼんやりとした輝きを追加します。

2 瞳の上にレイヤーを作成してハートを描きます。合成モードを［焼き込みカラー］にした赤いハートを描いたレイヤーや、合成モードを［スクリーン］にしたピンクのハートのレイヤーを重ね、ハートの下部を透明の［エアブラシ］ツールでうっすらとグラデーションになるように消すと透明感のあるハートに仕上がります。

3 2の上に合成モードを［ソフトライト］にしたレイヤーを作成し、瞳の中心から左上にかけて、ピンクを塗って明るくします。さらに、その上にレイヤーを作成してハートの周りにピンクや水色、黄などで小さなハートを描き、これを複製して［フィルター］メニューから［ぼかし］→［ガウスぼかし］で少しぼかして、合成モードを［覆い焼きカラー］、不透明度を50%ほどに設定してビビッドな印象に仕上げます。

4 3の上に合成モードを［加算（発光）］にしたレイヤーを作成してオレンジで瞳のハイライト部分を強調し、不透明度を約50%に設定して完成です。







▲ハートの瞳の完成図

01 星 夜空をイメージした背景に変更する

ここからは星空を凝縮したような瞳のアレンジ方法を解説します。

1 背景を黒に近い紺で塗りつぶし、キャンバス上方の開いたスペースに向かって濃紺から紺へのグラデーションを作ります。

2 人物のレイヤーの上にレイヤーを作成。人物のレイヤーを使ってレイヤーマスクを作り、[グラデーションマップ] を適用します。不透明度を約35%にして、影を強める部分以外を透明の [エアブラシ] ツールで消します。

3 2のレイヤーを複製して、合成モードを下は [乗算]、上は [焼き込みカラー] にそれぞれ設定します。

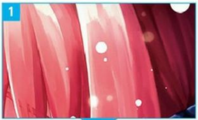

2


3

02 星 粒子のエフェクトを追加する

1 白い円を光の粒子のエフェクトとして追加して顔に視線誘導します。[図形] ツールの [楕円] を選択し、[ツールプロパティ] パレットの [縦横指定] にチェックを入れて、大小さまざまな正円を視線誘導したい方向に合わせて描きます。さらに、このレイヤーの下にレイヤーを作成してサイズを小さくした同じ [楕円] でもっと細かな粒子を追加します。

2 1のレイヤーを複製して合成モードを [スクリーン] に変更、水色で塗りつぶして [ガウスぼかし] などでぼかします。特に強調したい円は、上に合成モードを [加算(発光)] にしたレイヤーを作成して薄いオレンジで拡散する光を追加、不透明度を15%ほどに下げて調整します。また、1 の大きな円を描いたレイヤーのレイヤーマスクを作成し、円の一部を透明な [エアブラシ] ツール、[消しゴム] ツールなどで消して、柔らかい印象にします。


1


2

03 星 瞳に粒子を描き込む

1 瞳を描いたレイヤーの上に合成モードを [通過] にしたレイヤーフォルダーを作成し、瞳の選択範囲を作って作成したレイヤーフォルダーにレイヤーマスクを設定します。

2 1のレイヤーフォルダーの中に合成モードを [加算 (発光)] にしたレイヤーを作成し、瞳の中に星 02 1 の正円を描ける [楕円] ブラシ、あるいは正円を散布できるカスタムブラシを作って粒子を描きます。円を描いたらレイヤーの [透明ピクセルをロック] し、水色やピンクでカラフルに着色します。


2

3 2の上に合成モードを［覆い焼き（発光）］にしたレイヤーを作成し 2 よりも細かい光の粒子を瞳の中の左上広範囲に散らします。このレイヤーの上に合成モードを［加算］にしたレイヤーを作成。細かい粒子が目立つようにピンクを塗って鮮やかにし、不透明度を40%ほどに下げて調整します。

4 3の上にレイヤーを作成して瞳の色を元にした黒と黄緑のグラデーションで虹彩を描き、合成モードを［オーバーレイ］に、不透明度を20%に設定してコントラストを強調します。

5 4の上にレイヤーを作成して瞳の中を通るような流星を描いて複製。複製元は合成モードを［スクリーン］にして不透明度を60%ほど、複製したレイヤーは合成モードを［加算（発光）］に設定します。





04 星 宝石のような瞳に仕上げる

1 星 03 5 のレイヤーの上に合成モードを［覆い焼き（発光）］にしたレイヤーを作成して瞳のハイライト部分を白で塗り、不透明度を50%にします。

2 宝石のようなキラキラした表現を追加します。瞳の左上、瞳孔の外側から虹彩の部分を白く描き、［透明ピクセルをロック］して虹色に塗ります。

3 2のレイヤーの合成モードを［オーバーレイ］に設定。この上に合成モードを［覆い焼き（発光）］にしたレイヤーを作成し、不透明度を下げて虹色部分の瞳孔付近にピンクを薄く塗って強調します。最後に、背景を人物のキラキラに合わせて調整して完成です。





▲星をモチーフにした瞳の完成図

Practice:Create flame effects

炎を纏う演出

人物だけのイラストに炎を纏わせて、バトルもののテイストに仕上げます。Part 1で紹介した炎エフェクトと、Part 2で紹介した仕上げの表現を組み合わせて、エフェクトと人物のバランスを取り一体感を出す方法を解説します。

エフェクトなし



【完成図】全体に炎のエフェクトを加えた状態



01 炎 全体のバランスを決める

1 炎エフェクトのラフを描きます。この段階でエフェクトを入れる箇所をおおまかに決めておきます。ここでは画面上部の刀に帯びている炎と、人物を中心に画面下部から上方へと渦巻く炎の2つをメインにイメージしています。細部ではお札や目からも炎をゆらめかせるなど、画面全体に炎の要素を散りばめて炎属性の人物であることを強調します。

1





02 炎 人物や刀の輪郭にフチを加える

1 人物に環境光を加えます。[ペン]ツールや[筆]ツールなどでメインとなる人物や刀のフチを明るい色で塗って浮かび上がらせます。後ろ髪など画面の奥側にある物はそのままにすることで奥行きを出します。

2 刀と人物の周りに光彩を加えます。人物全体を範囲選択し、[選択範囲を拡張]します。人物レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、彩度が高めの暗い赤色で選択範囲を塗りつぶします。さらに新規レイヤーを一番下に作成し、同じ選択範囲を明るい赤色で塗りつぶし、[フィルター]メニューから[ぼかし]→[ガウスぼかし]でぼかすとふわっとした光彩にできます。

1



2



03 炎 刀身に熱を帯びさせる

1 合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤーを作成し、刀身を赤色の[エアブラシ]ツールなどで塗って熱を帯びている様子を表現します。

2 1のレイヤーの上に合成モードを[加算(発光)]にしたレイヤーを作成し、不透明度を約10%にします。人物の足元や後ろ髪などを[エアブラシ]ツールなどを使って赤色で薄く塗り、炎に照らされているエフェクトを加えます。さらにその上に合成モード[オーバーレイ]、不透明度約35%のレイヤーを作成し、刀身と足元に[エアブラシ]ツールなどで赤色を加えて色味をより際立たせます。

1



2



04 炎 ラフを元に炎のエフェクトを描く

1 炎 01 で作成した炎のラフを元に大まかな炎エフェクトの下地を描きます。【猛火】（22ページ）を参考に、刀を包む炎、人物の足元から渦を巻く炎、お札の炎を描きます。お札の炎は、上から下へ向かう軌跡を描くことでスピード感を出しています。

2 レイヤー「ベース」を作成し、1 で描いた下地を元に暗い赤色で炎を描きます。刀身の炎は別の新規レイヤーを作成してクリッピングし、明るい赤色で塗っていきます。レイヤー「ベース」を複製して複製元の下に置き、彩度・明度高めの色で塗りつぶします。合成モードを[加算(発光)]にし、[ガウスぼかし]でぼかします(ここでは数値27前後で適用)。

1



2



2



05 炎 熱気を表現する

1 レイヤー「ベース」を複製し、彩度と明度が高めの色で塗りつぶします。複製したレイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピングし、合成モードを[加算(発光)]にしてオレンジ色や黄色などで炎の明るい部分を描きます。

2 さらに新規レイヤーを作成して合成モードを[加算(発光)]に設定し、[エアブラシ]ツールなどを使ってこれまで描いた炎の上にぼんやりとした赤色を加えて炎の熱気を表現します。

1



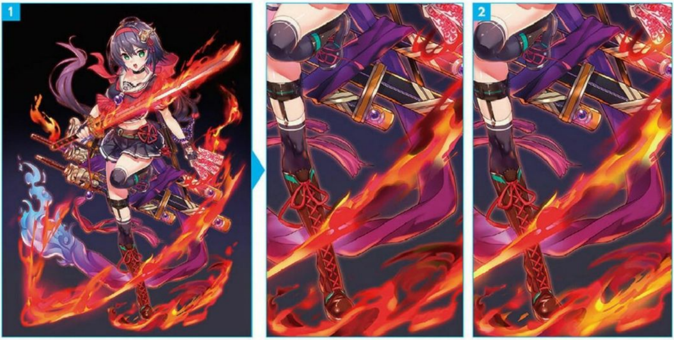
2



06 炎 炎にメリハリを付ける

1 レイヤー「ベース」のサムネイルをCtrlを押しながらクリックして範囲選択し、新規レイヤーを作成してレイヤーマスクを作成します。合成モードを[乗算]に設定し、明度の低い紫色で炎に暗い部分を描きます。

2 1のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、同じ選択範囲でレイヤーマスクを作成します。合成モードを[スクリーン]の不透明度約35%に設定し、1で暗い色を描いた場所に［エアブラシ］ツールなどでピンク色を重ねます。さらに新規レイヤーを作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定し、炎のより明るい部分に黄色を塗って発光させます。



07 炎 細部と目を仕上げる

1 炎の先端部分に［エアブラシ］ツールの［トーン削り］ブラシなどで火の粉を描き、胸元の珠や刀身の一番明るい部分に十字光を描いてレンズフレアを表現します。

2 アクセントとして右目に炎を加えます。右目から向かって左にかけて、炎04と同じ手順でベースとなる炎を描き、合成モードを［加算（発光）］にしたレイヤーを作成して目と炎に色をつけて完成です。







▲完成図

INDEX

ILLUSTRATOR PROFILE



DeeCHA
Illustration
12、152～155、178～181

URL
https://www.pixiv.net/member.php?id=21995968



R_りんご
Illustration
8、10、42～55、156～159

URL
http://r-ringo00001.tumblr.com



ティカ
Illustration
9、11、64～71、170～173

URL
http://thika12.tumblr.com/



あずとらこ
Illustration
8、10、56～63、148～151

URL
http://hanabi00.blog.shinobi.jp



夏彦
Illustration
9、11、94～105、166～169

URL
https://www.pixiv.net/member.php?id=8977



かじとり
Illustration
8～9、11、16、72～93、182～185

URL
http://moqxxx.wixsite.com/moqx



平井ゆづき
Illustration
12、138～143

URL
https://yuzuyu7cat.tumblr.com



KT。
Illustration
8～10、18～27、186～189

URL
http://kaiso-notagui.tumblr.com



星咲 怜汰
Illustration
8、11、122～136

URL
https://hoshizaki-reita.jimdo.com



佐倉おりこ
Illustration
8、10、13、114～121、144～147

URL
https://www.sakuraoriko.com



ももしき
Illustration
9、11、106～113

URL
http://dirtygirlie.web.fc2.com



SWAV
Illustration
9～10、13、28～41、174～177

URL
http://swav-taro.tumblr.com



ゆのひと
Illustration
13、160～165

URL
http://yuxxyux.wixsite.com/yuno

●イラスト（五十音順）
R_りんご
あずとらこ
かじとり
KT。
佐倉おりこ
SWAV
DeeCHA
ティカ
夏彦
平井ゆづき
星咲 怜汰
ももしき
ゆのひと

●装丁
渡辺縁

●本文デザイン・DTP
福井夕利子　石本遊
（スタジオ・ハードデラックス）

●執筆
石川悠太　茅根駿（スタジオ・ハードデラックス）
田沢佑太　坂あまね　白河優希　馬詰忠道　斎藤未希　黒木惇哉（サイバーダイン）

●企画・編集
石川悠太　茅根駿（スタジオ・ハードデラックス）
杉山聡

■本書のサポートページ
本書で紹介したイラストデータとブラシデータの一部は、サポートページよりダウンロード可能です。また、本書をお読みいただいたご感想、ご意見をお寄せください。

サポートページ URL：http://isbn.sbcr.jp/93798/

デジタルイラストの「エフェクト」描き方事典
CLIP STUDIO PAINT PROで描く！効果と仕上げのテクニック50

2018年4月30日　初版第1刷発行

著　者　スタジオ・ハードデラックス
発行者　小川 淳
発行所　SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
http://www.sbcr.jp/
印　刷　株式会社シナノ

※乱丁本、落丁本はお取替えいたします。小社営業部（03-5549-1201）までご連絡ください。
※定価はカバーに記載されております。

Printed in Japan　ISBN 978-4-7973-9379-8

2018年5月1日電子第1版発行

※この電子書籍は同名印刷物の2018年4月30日初版第1刷発行のデータを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。